



Le Magazine Officiel Xbox

## Xbox 360



Tout sur le X05, le salon annuel de Microsoft dédié à la Xbox !  
Avec les annonces de :

- > Splinter Cell 4
- > Wolfenstein
- > Too Human

## 18 jeux en test

> **Battlefield 2**  
C'est la guerre !

- > Call of Cthulhu
- > Ninja Gaiden : Black
- > Les Sims 2
- > PES 5
- > X-Men Legends 2
- > MK : Shaolin Monks
- > SSX on Tour
- > SW : Battlefront II...

## Sur le DVD 5 démos jouables

- > King Kong
- > Spartan
- > Fifa 06
- > Battlefield 2
- > KUF : Heroes

www.xboxmag.fr

OFFICIEL  
JOUABLE  
EXCLUSIF

Le test + La démo jouable

# KING KONG

## Va-t-il vraiment tout casser ?



T 05279 - 48 - F : 9,00 €



Incarnez un aventurier. Incarnez Kong.  
Devenez le héros du jeu Peter Jackson's King Kong.



Disponible le 17 Novembre

12+



XBOX 360

PC  
DVD  
ROM

# PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



« King Kong est bien parti pour casser la baraque. »



[www.kingkonggame.com](http://www.kingkonggame.com)



UBISOFT





KONAMI

# Ultime évolution



## PRO EVOLUTION SOCCER 5™

La référence des jeux de football est de retour dans une ultime évolution

"Je joue depuis 10 ans à la série des Pro Evolution Soccer", et je suis ravi de représenter pour une deuxième année consécutive un jeu aussi réaliste et captivant."

Thierry HENRY

"Quand je joue à Pro Evolution Soccer 5, j'ai vraiment l'impression d'être sur le terrain"

Didier DROGBA

www.pesleague.com www.gs.konami-europe.com

### LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX N° 48 du 5 Novembre 2005

Edité par Future France SAS au capital de 3 995 978 €  
RCS de Nanterre 8389 130 417  
Siège social : 101 rue des Deux Jumeaux - 92100 Levallois-Perret  
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39  
Présidente directrice générale : Ségolène Zaim  
Directrice générale financière et administrative : Jane Wray  
Principales actionnaires : Future Holding Limited 2002  
Principale de la publication : Ségolène Zaim  
Directeur des ressources humaines : Richard Kacem (info@futurenet.fr)  
Directrice marketing et commerciale : Ségolène Zaim  
Directeur de magazine : Vincent Alexandre  
Prix au numéro : 9 €  
Dépôt légal : à parution

Abonnements : 10-24, quai de la Marine - 75164 Paris Cedex 19  
Tél : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92 - e-mail : abonnements@futurenet.fr  
Tarif France 1 an (12 numéros) : 91,60 € - Étranger Tél : 01 44 84 05 50

Rédaction : www.whomag.fr  
Directeur éditorial : Cyril Bénébi  
Rédacteur en chef : Cyril Bénébi  
Chef de rubrique Tests : Cédric Devoyon  
Chef de rubrique Actu : Fabrice Colin  
Secrétaire de rédaction : François Grandpierre  
Rédacteur graphiste : Mathieu Serres  
Directeur artistique groupe : Nicolas Cury  
Chef de studio : Vincent Meyer

Ont collaboré à ce numéro : Hervé B., Sébastien Beaudou, Sébastien Bely, Thomas Biquard, Pierre, Frédéric Brunet, Stéphane Rabouan, Jérôme Lemarchand, Jean-François Marquet, Samuel Pelmar, Charlotte Calamant, Mimi Massonnet, Yann Peseux

Publication : 101 rue des Deux Jumeaux - 92100 Levallois-Perret  
Directeur commercial et publicitaire : Jérôme Adam  
jerome.adam@futurenet.fr  
Directeur commercial publicitaire pôle jeux : Vincent Sautier  
vincent.sautier@futurenet.fr  
Directrice de la publicité : Ségolène Zaim (sego@futurenet.fr)  
Chef de publicité : Benoît Mazon (benoit.mazon@futurenet.fr)  
Responsable trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)  
Assistante trafic : Régine Nguyen (regine.nguyen@futurenet.fr)  
Directeur de la publicité hors capital : Yann Aubry de Mondolier  
yann.aubry-de-mondolier@futurenet.fr

Diffusion et vente d'anciens numéros : Direction de la diffusion : Florence Louvier  
Responsable abonnement : Valérie Randon  
Chef de produit vente au numéro : Aude Lebrun  
Anciens numéros : 01 44 84 05 50  
Distribution : SAEM Transport Presse  
Impression : Quebecor World SA, siège social : Torcy Imprimé en France, imprimé en France  
ISSN : 1631-8188  
Copyright Future France 2005. Tous droits de reproduction réservés. Le Magazine Officiel XBOX est une marque déposée.

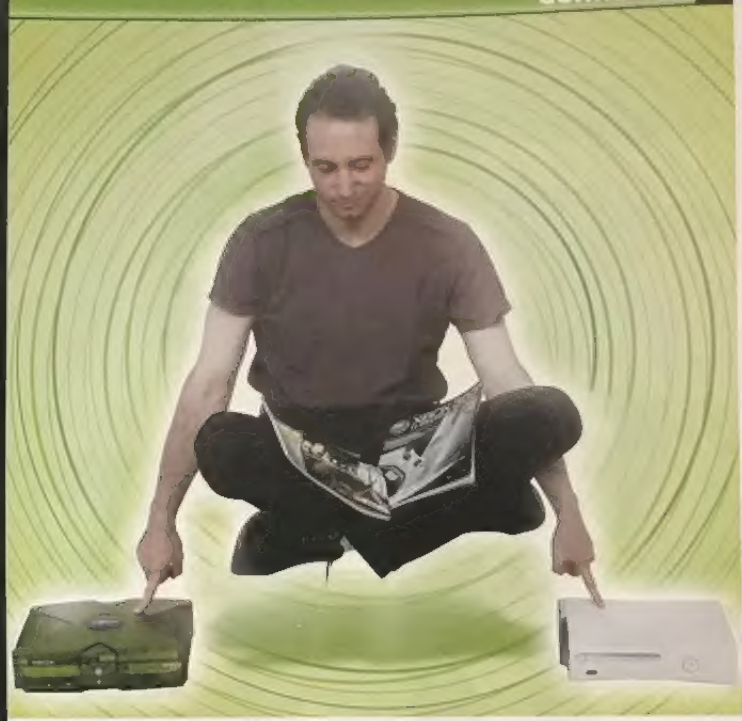
La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans le Magazine Officiel XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. En tout état particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés au Magazine Officiel XBOX, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un encart abonnement inscrit sous les pages 98-99 et un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Xbox and the Xbox logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The Official Xbox Magazine is published under license from Microsoft. The Official Xbox Magazine is an independent publication not affiliated with Microsoft Corporation.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à contenu d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous nous efforçons de satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achat avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 160 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Non-executive Chairman : Roger Parry  
Chief Executive : Greg Ingham  
Group Finance Director : John Bowman  
Tél : +44 1225 442244  
www.futureplc.com  
New York Paris San Diego San Francisco

Connexion



## Jusqu'au bout !

Les cinquante numéros du Magazine Officiel Xbox pas encore atteints et voilà déjà qu'il faut s'atteler à son successeur, le Magazine Officiel Xbox 360. Le 2 décembre, la nouvelle génération de console débarque à grand renfort de polygones, de textures haute déf et de hits en puissance. Et pour avoir eu la chance de forger quelques-uns des premiers titres terminés, on peut l'affirmer sans plus aucun doute : C'EST MONSTRUEUX ! Plus d'équivoque : dès que vous aurez mis la main sur la boîte de vitesse de Project Gotham Racing 3, revêtu ne serait-ce que quelques secondes l'armure de chevalier d'Oblivion ou porté vos premiers high kicks dans Dead or Alive 4, vous craquerez vous aussi instantanément ! Toute l'équipe habituelle du MOX (Katia, Fred, Stéph et Yann) a déjà franchi la frontière Next Gen mais continue à chaperonner de très près la nouvelle (François, Matthieu, Fabrice et Cédric - plus connu sous le nom de Brandon). On n'aurait pas pu espérer mieux que ces fervents défenseurs de la première heure de la Xbox, dont certains officient depuis maintenant plusieurs années à nos côtés. Pour ma part, impossible de me résoudre à lâcher les rennes du MOX si près du but, même si le lancement du mag 360 me prend aussi beaucoup de temps. C'est pas grave, j'ai découvert une technique Shaolin ancestrale pour ne dormir que deux heures par jour. Les vingt-deux heures restantes me suffisent à boucler les deux mags de front et à profiter de tous les titres Xbox et 360 qui ont commencé à débarquer, et dont le flot n'est pas près de se tarir...

Sleep : Less, Play : More.

Cyril Bénébi

Rédacteur en Chef  
Magazine Officiel Xbox



### Officiel

Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

### Jouable

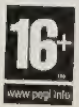
La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

### Exclusif

La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Nouvelle génération : Doublement du nombre de mags oblige, vous allez aussi forcément découvrir de nouvelles têtes parmi les pigistes des MOX. Deux fois plus de sujets potentiels pour les « notes de bas de pages », en somme...

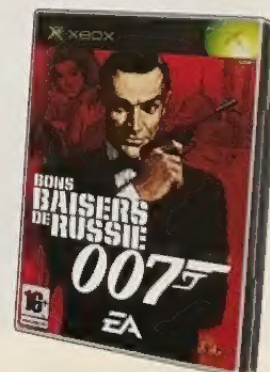




Visitez [www.007.es.com](http://www.007.es.com) dès aujourd'hui.



 **UNIVERSAL EXPORTS**  
UNE FILIALE TOP SECRET



**DANS  
BAISERS  
DE RUSSIE.** PAR CRISTIAN VINCIGUERRA ET JAMES L.  
**007**





**PRINCE OF PERSIA 3 Xpress P18**  
Va-t-il mériter sa place sur le trône ?



**FULL SPECTRUM WARRIOR : TEN HAMMERS Xclusif P12**  
Une bonne tactique vaut mieux qu'un fusil de la gâchette.

## Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 48



**XBOX 360 X05 P40**  
Le salon annuel de la Xbox fête la sortie de la 360.



**XBOX 360 TOO HUMAN P45**  
Too Human to be true ? On attend d'en voir plus...



**KING KONG Xpertise P45**  
Ne lui cherchez pas des poux !



**BATTLEFIELD 2 : MODERN COMBAT Xpertise P62**  
Presque aussi intense en Solo qu'en Multi.



**FARCRY INSTINCTS Play Live P108**  
Seul votre instinct vous permettra de survivre.



**NINJA GAIDEN : BLACK Xpertise P74**  
Le plus grand jeu d'action de tous les temps dans une version améliorée. Simplement ultime !

## Play:More

## SOMMAIRE

### Xclusif

Premières infos et images inédites des hits de demain.  
Full Spectrum Warrior : Ten Hammers 12

### Xpress

Actus, previews et interviews sur tous les titres en développement.

Aeon Flux 26  
Bad Day L.A. 26  
Blazing Angels 29  
Castlevania 28  
Gauntlet : Seven Sorrows 34  
Gun 24  
Harry Potter 4 25  
Hitman : Blood Money 20  
Jacked 26  
L.A. Rush 28  
Land of the Dead 23  
Le Bon, la Brute et le Truand 46  
Les Indestructibles 2 25  
MMA 2K6 32  
NFS : Most Wanted 28  
NHL 2K6 32  
Paradise 29  
Prince of Persia 3 18  
Psychonauts 23  
Raze's Hell 23  
Shadow 34  
Ski Racing 2 32  
Sonic Heroes 34  
Stubbs the Zombie 23

### DÉMONS JOUABLES

Battlefield 2 (Solo) : Fifa 06 : King Kong : Kingdom under Fire : Heroes : Spartan : Total Warrior

### VIDÉOS XBOX

Condemned, Dynasty Warriors 5, LMA Manager 2006, Operation Flashpoint : Elite, Panzer Elite Action, Prince of Persia 3, Stubbs the Zombie

Tak : Le Grand Défi 25  
The Warriors 22  
True Crime : NY City 24

### Xbox 360

L'essentiel de l'actualité de la nouvelle Xbox.

Alone in the Dark 45  
Gears of War 45  
Motogp URT D6 45  
Perfect Dark Zero 44  
Project Gotham Racing 3 42  
Quake 4 45  
Superman 45  
The Outfit 44  
Too Human 45  
X05 40

### Xpertise

Les bons conseils du MOX pour dépenser au mieux ses euros.

007 : Bons Baisers de Russie 88  
Battlefield 2 : Modern Combat 62  
Burnout Revenge (test Live) 110  
Conflict : Global Storm (test Live) 111  
Far Cry Instincts (test Live) 108  
Fifa 06 (test Live) 109  
Ghost Recon 2... (test Live) 112  
Rainbow Six : Lockdown (test Live) 111  
Sur le DVD 102  
Tiger D6 (test Live) 108  
Xprimez-Vous 106

Mortal Kombat : Shaolin Monks 86  
Ninja Gaiden : Black 74  
PES 5 70  
Shattered Union 68  
SSX on Tour 56  
Star Wars : Battlefront 2 78  
Tecmo Classic Arcade 81  
X-Men Legends II 84

### SéleXion

Pour que les jeux de sport sur Xbox n'aient plus de secret pour vous.

### ProjeXion Privée

Les bons films à mater en DVD entre deux parties.

### Play:More

Pour optimiser encore un peu mieux les heures passées avec votre Xbox.

**Sélection** : DOA 4, Perfect Dark Zero, Kameo et PGR 3, voilà la première tournée de jeux fournis avec la première débug reçue. Le reste va suivre sous peu, on espère.



LE PREMIER VEUT LIBÉRER SON PEUPLE...



Gagne un voyage à Istanbul, des BD **L'ARTISTE** et des DVD  
sur [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)



LE SECOND RÊVE DE L'ASSERVIR.



# PRINCE OF PERSIA

## LES DEUX ROYAUMES

UN HÉROS. DEUX VISAGES.

DÉCEMBRE 2005



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft.



# Xclusif

Nouvelles images, nouvelles infos, nouveaux max. La nouveauté traitée comme nulle part ailleurs !



Il est fortement déconseillé de laisser votre tête dépasser trop longtemps...

## Full Spectrum Warrior : Ten Hammers

Quand la simulation militaire la plus pointue sur Xbox affûte encore ses armes...

Texte : Seb

Dev : Pandemic	Ed : THQ
Genre : Stratégie	Live : 8 joueurs max
Nbre joueurs : 1	Sortie : 1 <sup>er</sup> M. 2006
Site : <a href="http://www.fullspectrumwarrior.com">www.fullspectrumwarrior.com</a>	

L'équipe a revu sa copie pour soutenir l'intérêt à long terme et offrir des challenges sans cesse renouvelés, en dotant les adversaires d'une IA digne de ce nom. Si dans le premier Full Spectrum chaque événement était prévu et invariable, et les ennemis sauront faire preuve d'initiative pour compromettre votre position, adoptant un comportement tout à fait imprévisible. L'interface a été révisée pour offrir une ergonomie maximale : chaque bouton peut se voir affecté jusqu'à quatre ordres différents, le positionnement des unités est facilité par une meilleure signalétique, une jauge indique l'efficacité de votre groupe en fonction de son degré de couverture. Et ce ne sont là que quelques exemples...

Le joueur peut désormais contrôler jusqu'à quatre groupes de quatre soldats tout en gardant le point de vue le plus avantageux, ce qui dynamise considérablement l'action. Il peut même séparer en deux une escouade, sacrifiant la puissance de feu au profit d'une meilleure mobilité, pour couvrir tous les points stratégiques. Ajoutez à cela une foule de nouvelles unités, la possibilité de prendre le contrôle des bâtiments et un mode Multijoueur sans commune mesure avec le pauvre Coop du premier volet, et vous obtenez un cocktail qui s'annonce détonnant !



Khordiman... la Venise du Moyen-Orient, ravagée par la guerre.



Vous ne tarderez pas à vous attacher aux soldats de votre escadron.

**Calibrage :** En mode Multi, si la coalition fait trop de victimes civiles, ces derniers commenceront à vous balancer des pierres, et deviendront vite des recrues faciles pour les insurgés.

### Xtra

**SOUS LE SOLEIL** - Zéistao, 2e qui s'étend - comme aurait dit Coluche - Mais on n'est pas là pour rigoler ! Le conflit se déplace au nord de ce pays imaginaire du Moyen-Orient, dont la capitale Khordiman, construite avec une précision maniaque, est le théâtre d'affrontements meurtriers.

**UN PONT TROP LOIN** - Ten Hammers est le nom de code donné au pont de Tien Hamit, objectif final de la mission. Ce point de passage obligé qui relie les deux quartiers de Khordiman est disputé par deux camps adverses : Anzar-al-Rhahan au nord et les Moudjahidin au sud.



Un grand espace ouvert : le piège par excellence !



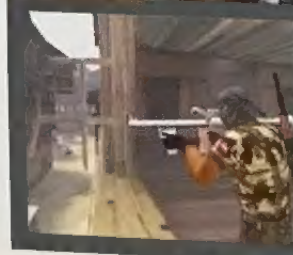
La profondeur de champ permet d'apprécier l'étendue du décor.



Chaque soldat devrait se voir doté d'une personnalité et de compétences propres.

### Coalition versus Insurrection

Enfin un mode Multi digne de ce nom ! Jusqu'à 8 joueurs, répartis entre insurgés et membres de la coalition, pourront s'affronter en Live sur d'immenses terrains d'opérations. La réussite reposera sur des objectifs à accomplir, et l'action sera par définition asymétrique, respectant les particularités propres à chaque groupe. Contrairement à la coalition, les insurgés bénéficient de ressources humaines en grand nombre, mais dont la coordination reste délicate, et on ne pourra déplacer qu'un moudjahid à la fois. À noter aussi, la présence de snipers et de lance-roquettes dans les rangs des rebelles.



### Xtra

**PUZZLE SANGLAN** - Le scénario du mode Solo est fragmenté en douze chapitres de quatre missions chacun, mettant en scène différentes escouades. La chronologie ne sera plus forcément respectée, et l'histoire ne se dévoilera que par touches successives, pour reproduire au mieux le point de vue de chaque unité, qui ne détient qu'une perspective limitée sur la situation.

**PAS DE QUARTIER** - Affranchi des contraintes narratives imposées par un scénario trop linéaire, Ten Hammers sera sans pitié. Vos hommes pourront mourir sans provoquer la plus petite incohérence. Un bon moyen d'appuyer l'écasement sentiment de responsabilité pesant sur vos épaules : la vie de vos hommes dépend de la justesse de vos décisions. Autant dire qu'elle ne tient qu'à un fil !



Visiter l'intérieur d'un bâtiment n'a plus rien d'anecdotique.



L'IA des soldats est remarquable, sans mâcher le boulot pour autant.

**Indie !** - Les soldats de la coalition ont la possibilité de recruter une taupe parmi les insurgés, qui pourra s'infiltrer en reconnaissance dans les territoires contrôlés par l'ennemi.





Xclusif



La tank, contrôlé comme une unité classique, offre une couverture mobile. Une première !



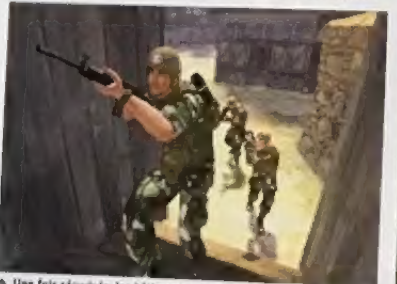
L'architecture hybride de Khardimen évoque fortement l'Asie centrale.



Évacuez d'urgence vos blessés vers le Secucav pour les remplacer.



Trouver un abri est parfois difficile, et certains ne font pas long feu...



Une fois sécurisés, les bâtiments sont le meilleur moyen de prendre de la hauteur...



... pour pouvoir ensuite couvrir au mieux ses compagnons en contrebas.

## Une affaire de spécialistes

Dans chaque escouade, vous trouverez un spécialiste du tir de précision, qui permettra de viser directement l'adversaire à condition d'être suffisamment couvert par ses camarades. On pourra aussi envoyer une paire d'écumeurs et effectuer une manœuvre baptisée Hot Moves, qui permet de se déplacer tout en surveillant les mouvements adverses, voire en tirant au besoin. Plus fort encore, la possibilité de prendre le contrôle d'unités blindées comme le char Bradley, ou d'appeler un hélico pour une frappe aérienne sur une zone désignée.



## Xtra

UN JOB DE PRO  
Nous avons eu la chance de rencontrer Erik Olsen, ancien US Ranger responsable de la formation des troupes de l'OTAN stationnées en Allemagne avant leur départ pour le Kosovo. Une courte carrière durant laquelle il eut tout loisir d'étudier et de simuler des menaces de faible et de haute intensités. M. Olsen nous a décrit les similitudes entre la phase de préparation tactique qui précède chaque opération militaire et son nouveau job de level designer sur FSW TH. Un bien bel exemple de reconversion, et une expertise précieuse pour obtenir le degré de réalisme qu'exige un tel jeu.



## UNE ALLIANCE HORS DU COMMUN CONTRE UN ENNEMI COMMUN



Améliorez, personnalisez et déchaînez un arsenal de plus de 160 super-pouvoirs.



Mode Coop en ligne ou hors ligne - jusqu'à 4 joueurs peuvent rejoindre la partie à tout moment.

# X-MEN LEGENDS II

L'AVÈNEMENT D'APOCALYPSE II

Octobre 2005

12+

www.pegi.info

X-men-Legends2.com



ACTIVISION

activision.com

MARVEL, X-Men et tous les personnages Marvel ou toute ressemblance à ceux-ci sont des marques commerciales de Marvel Characters, Inc. et sont utilisés avec son autorisation. © 2005 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com. Une société par Activision Publishing, Inc. Jeu © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. ou d'Entertainment Inc. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Xbox Live et les logos Xbox et Xbox Live sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Joker : L'hélico qui vient vous prêter main-forte pour les frappes aériennes ne pourra intervenir qu'à des occasions très limitées, mais il est totalement invulnérable aux attaques adverses.



**IMPITOYABLE. VIOLENT. SAUVAGE.  
VOUS ALLEZ ADORER LE GRAND OUEST AMERICAIN.**

# GUN™



**DES ENVIRONNEMENTS REALISTES**



**UNE AIRE DE JEU IMMENSE  
A DECOUVRIR SANS AUCUN  
TEMPS DE CHARGEMENT**



**DES MISSIONS VARIEES ET  
PLEINES D'ACTION.**



**COMBATS A PIEDS ET A CHEVAL.**



Participe à la grande chasse à l'homme sur : [www.GUN-LEJEU.com](http://www.GUN-LEJEU.com)

**18+**

[www.psp.fr](http://www.psp.fr)



[activision.com](http://activision.com)



Fraîches, inédites et prises en mains, toutes les infos qu'il vous faut !

**P20 HITMAN : BLOOD MONEY**  
Le jeu d'assassinat est toujours là, et c'est là que les joueurs ont le plus de plaisir à jouer.

**P22 THE WARRIORS**  
Le genre d'assassinat est toujours là, et c'est là que les joueurs ont le plus de plaisir à jouer.

**P23 STUBBS THE ZOMBIE**  
Un jeu d'assassinat est toujours là, et c'est là que les joueurs ont le plus de plaisir à jouer.

**P24 GUN**  
Au nom du père, Cotton White scalpe son prochain et fonce son Ouest lointain.

**P25 HARRY POTTER 4**  
Un jeu d'assassinat est toujours là, et c'est là que les joueurs ont le plus de plaisir à jouer.

**P26 BAD DAY L.A.**  
Le clochard de Beverly Hills est le sauveur du jour, mais seulement s'il le veut bien.

**P28 CASTLEVANIA**  
Plus tout ira à sa dernière mort, Dracula a prévu quelques surprises bien liées sur ce volet.

**P29 PARADISE**  
Après les Sables, Amok Sokal a encore quelques dessins de côté pour le jeu vidéo.

**P32 NBA 2K6**  
Habitué à servir le ballon, il prend garde à ne pas se faire voler le ballon.

**P34 SHADOW THE HEDGEHOG**  
Le héros est un petit animal, mais il a une personnalité très humaine.



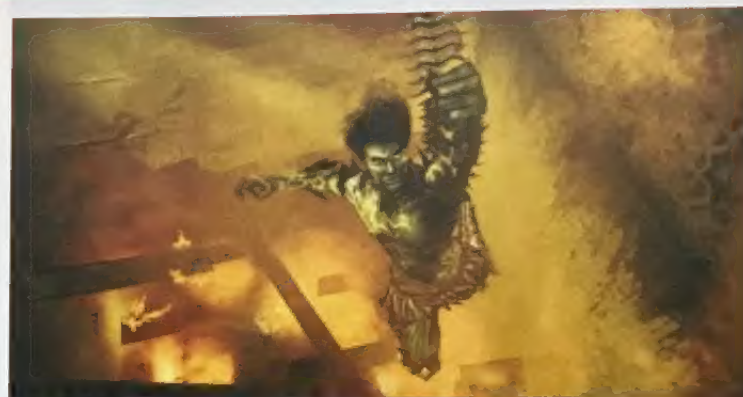
ON Y A JOUÉ  
Sur Le DVD



Grâce au Speed Kill, la furtivité jouera un rôle majeur. Sam Fisher avant l'heure !



Le Dark Prince est quand même un gros frimeur : l'apanage des personnages torturés.



Cette chaîne s'avère bien pratique pour franchir cet abîme de flammes.



L'attaque de base du Dark Prince : un petit air de Spawn, vous ne trouvez pas ?

## Le syndrome Ben-Hur

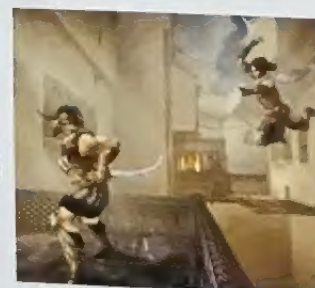
Nous avons pu essayer deux des courses de chars qui égaleront l'aventure. Et franchement, elles ne sont pas du tout anecdotiques ! Oh... Rien de bien technique, puisqu'on ne pourra pas contrôler la vitesse de son véhicule. Imaginez juste des chevaux lancés au galop, et l'obligation pour vous de maîtriser la direction tout en assénant des coups de sabre aux ennemis qui tentent de vous aborder. À l'usage, le tout premier parcours est assez facile. Sur le suivant, ça se corse carrément, avec moult mauvaises surprises, embranchements et pièges retors, le tout ponctué de cinématiques particulièrement spectaculaires. Coups de stress garantis !



Toujours aussi multitâche, le prince !



Le Speed Kill autorise des manœuvres improbables.



Frapper dans le dos, oui, mais avec classe !

## Prince of Persia : Les Deux Royaumes

Schizo party à Babylone ? Une fin de trilogie mémorable !

Dev : Ubisoft  
Genre : Action/aventure  
Âge : 12  
Site : www.princeofpersia.com

Li-dessus, on connaît maintenant la grande nouveauté de POP3 : le Dark Prince, sorte de double ténébreux du beau sérénissime. Imaginez les pires défauts, doutes et tentations, ayant jamais pu résister à l'esprit du héros... Eh bien son frère des ténèbres les concentre toutes !

**Welcome home, boy**  
L'origine de cet étrange dédoublement ? Les Deux Royaumes démarre juste après le fin de l'épisode précédent, alors que le jeune balafre regagne sa cité natale avec la belle Kaileena... Pas de chance, les rues sont prises d'assaut par une mystérieuse armée, et le bellâtre retrouve illico son rôle habituel de proie. Autre tuile, et non des moindres, sa majesté poissarde réalise vite que son corps, contaminé par les Sables du Temps, commence tout simplement à se transformer... D'où cette mystérieuse voix dans son esprit, qui finira bien sûr par s'incarner en lui : le Dark Prince.

**Xtra**  
ORIENTAL BAD GUYS  
On retrouvera dans cet opus les boss qui ont fait la gloire de la série. Des fines laques aux énormes monstres, on sera ravi d'apprendre que leur combativité sera mieux étudiée et plus progressive que dans l'Amok du Guerrier !

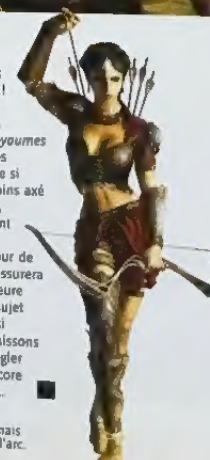
quel hasard ! Concrètement, cet artifice scénaristique permet en premier lieu de justifier la reconstruction des pouvoirs temporels, en l'absence de la dague et du médaillon des deux premiers POP. On pourra donc à loisir, comme d'habitude, jongler avec les retours temporels et autres manipulations bien pratiques.

**Le prince des ténèbres**  
Mais surtout, cette vilaine part d'ombre possèdera des aptitudes bien à part : animation, look, mouvements, arme... Là où le gentil fils à papa continue de favoriser son bon vieux sabre, son alter ego négatif se battra plus volontiers avec une chaîne de métal accrochée à son poignet. Le genre brutal, quoi ! La même chaîne forme, lorsqu'il faudra se suspendre à plat-dessus d'un précipice. Des nouveautés sympas, qui ne de jouent pas pour autant les habitudes au tournant, lorsqu'à la toute fin le prince devra régler son cas grave de schizophrénie.

Conclusion du jeu - conclusion de la trilogie également : les développeurs nous promettent une apothéose pas si prévisible que cela ! Parmi les mouvements inédits proposés par POP3, on trouve le Speed Kill, formule peu gracieuse mais efficace en terme de jouabilité. Vous vous souvenez que, dans la série, les combats peuvent parfois s'avérer aussi longs que techniques, même s'ils restent toujours très spectaculaires ? Eh bien désormais, pour peu que votre approche de l'ennemi le permette, vous bénéficierez d'un créneau pour tuer en un nombre de coups très limité : glissez-vous furtivement près d'un adversaire, et vous verrez un filtre rouge s'afficher à l'écran. C'est un signal, libre à vous de tenter un coup fatal !

**Retour aux 1001 nuits**  
Pour réussir un Speed Kill, encore faut-il placer chacune de vos attaques dans un intervalle très

court. Même les boss peuvent être éliminés de cette manière - sauf que les dézinguer demande une sacrée rapidité ! La méthode du Simon appliquée à l'art oriental de l'escrime, en quelque sorte... À l'usage, on retrouve dans Les Deux Royaumes cette alternance bien familière de phases d'affrontements et de plate-forme, même si l'on espère cette fois un level design moins axé sur les allées et venues. Techniquement, le jeu est déjà très beau, particulièrement sur les loirs de Babylone, avec vue sur la cité à des kilomètres à la ronde, la Tour de Babel dominant le tout. Un décor qui rassurera les fans de la première heure ! On demeure pour l'instant un peu plus dubitatif au sujet des bruitages, qui semblent encore aussi faiblards qu'à la sortie de POP2. Mais laissons aux petits gars d'Ubi l'opportunité de régler ça durant les semaines qui séparent encore leur protégé des étalages des magasins...



Farah : Sept ans plus tard, la belle princesse des Sables du Temps est toujours à Babylone, mais à tout de même un peu changée. Mieux entraînée, on compte surtout sur ses progrès au tir à l'arc.







# THE WARRIORS

Des héros à l'âme de guerrier et aux jambes de sprinter.



Devenu culte pour des cinéphiles à muser

The Warriors sert aujourd'hui de toile de fond à un livre remettant au goût du jour le « beat em up », genre très prisé dans les années 1980-1990. Un choix plutôt intéressant quand on sait que, de part sa structure narrative, ce film ressemble lui-même à un jeu vidéo. Après avoir été injustement accusés de meurtre d'un chef de gang, les Warriors doivent en effet repartir au plus vite vers Cany Island à l'autre bout de la ville, en traversant les territoires ennemis, assimilables à des niveaux.

S'inspirant à guémissement

ancêtres tels que Street of Rage ou Double Dragon, le petit dernier des studios canadiens de Rockstar fait la part belle à la baston pure. Car ces lascar frappent à l'aide de leurs poings, de leurs pieds et d'armes de fortune tirant par terre. Ils peuvent même utiliser le décor pour faire plus mal, en lançant par exemple le socle d'un crâne projeté à pleine vitesse contre un mur. Et si l'attaque



Des tresses de bouteilles dans la face : sanglant !

frontale résout pas mal de problèmes, il reste possible de jouer la discrétion, les m ses à mort ne manquant d'ailleurs pas de rappeler un certain Manhunt, du même éditeur. Selon les besoins du scénario, le joueur prend le contrôle d'un des neuf voyous, et donne à l'occasion des ordres sommaires à ses acolytes. Mais c'est en coopérant qu'on s'amuse le plus, surtout lorsqu'il s'agit de faire des attaques combinées ! Le titre ne se limite pas au combat, et propose divers

mini-jeux intégrés à l'histoire, comme le vol d'autoradio ou des sessions de lag. Ration oblige, les boss de fin de niveau sont de sortie, et il vous faudra les battre « à l'ancienne ». Pour ce que nous en avons vu, The Warriors s'est avéré jouissif à souhait ! Reste à vérifier sa sur la longueur : il rendra aussi accro que ses protagonistes le sont au flash, cette drogue que leur redonne de l'énergie. Si c'est le cas, le titre risque d'empléter sérieusement sur le territoire des Final Fight et consorts.



Encerclé par l'ennemi, le Warrior ne se rend pas !



La discrétion est parfois la meilleure arme



Les Warriors en 79 : des Yamahkas avant l'heure ?



Il nait au moins écrire le nom de son clan !



Oh oui, monsieur le policier, faites-moi mal !

## II ARRÊT SUR IMAGE

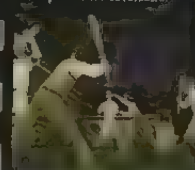
Il existe bien des façons de faire mal... et les Warriors en multiplient un certain nombre.



La bonne vieille mandale fait toujours recette.



Les attaques en couvent surprennent l'adversaire.



A mains nues, c'est bien. Avec une batte, c'est mieux.



Les attaques combinées font pas mal de dégâts.



Achievez les ennemis au sol, juste pour être sûr...



Dans le rue, le fair-play n'aide pas à survivre.

# Stubbs The Zombie : Rebel without a Pulse

Assoiffé d'idées, le décédé se régale de la fuite des cerveaux

Dev : Wideload  
Genre : Action  
Moteur : Unreal Engine 2  
Site : www.stubbsthezombie.com

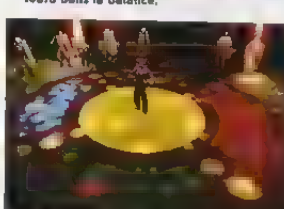
Il y a dans l'air comme une droie d'odeur. Aux effluves dégagés par la surproduction de chair à zombie de cette année se mêle un relent de révolte contre le bien sur son seant. Déjà, n'importe sans trop de soucis dans Destroy Ali Humans, ce courant d'air du temps passe encore mieux chez Stubbs, demi-frère très spirituel du Master Chief. Condamné à une vie mortelle de VRP avant même de se faire descendre et enterrer en pleine cambrousse comme un chat creve, il avait déjà toutes les raisons de finir misanthrope. Du coup, se réveille le zombie trente ans plus tard dans une ville où tout le monde il est gentil, ça arrange bien ses affaires. Il peut croquer sa vengeance à pleines dents sans trop

creuser dans ses propres méninges d'autant que le mouton de Ho-o herite de parents ex-Bunge. L'autorité pas mal de tanta sies. Le voir dans une c'te rétrofuturiste des années 1950, avec voitures volantes, robots ringards, et surtout plein de beau monde à bouffer. Le teint vert et les têtes à air sa dégaine bancal ne a renvoyer l'image d'un conquérant et pourtant il suffit de le voir à la tête d'une armée de pantins boiteux et gemissants, recrutés sur le pouce au fil des repas pour se croire devant un clip de Michael Jackson. He's bad, pas de doute, et n'hésite pas à recourir aux armes non conventionnelles. Après vingt-six ans de terreur, son foie est devenu une véritable grenade à plasma, sa tête,

une boule de bowling de destruction massive et ses intestins, une effroyable usine à gaz hilarant mais toxique. Une arme de zone antitouché d'ozone face à laquelle dans toute leur flatterie, même les grands Shrek et Mizou-Mizou ne peuvent que s'incliner, voire se mettre à plat ventre. Ne sera-ce que par instinct de conservation jamais demeuré. Stubbs peut même envoyer sa main baladeuse saisir le scalp de ses victimes pour les rendre consentantes à se laisser contrôler. Alors bien sûr, tout ça n'est pas toujours joli-joli mais le zombie ne manque pas d'esprit, et les combinaisons stratégiques laissées à sa disposition ont déjà de quoi faire rougir pas mal de guerriers au physique plus frais.



Bien dressée, votre armée de zombies pèse lourd dans la balance.



Les duels les plus épiques prennent place sur le dance floor.



Chopez un esprit plus vif pour utiliser ses armes.



IA, interface et physique des véhicules rappellent Halo !



Stubbs n'est plus très frais, mais il garde l'esprit pratique



Mr Sendman : À fond dans le décatage et le tnp années 1950. Stubbs The Zombie se dote d'une bande-son assortie à croquer. Courts échantillons en format MP4 sur www.wideloadgames.com/sounds/stubbs.html

Mauvaise nouvelle pour notre jeu du mois dernier et ceux qui s'étaient mis en tête de se le procurer au plus vite. Psychonauts est finalement repoussé au 3 février 2006. Cerveau de la bande Majesco, le jeune télépathe entraîne avec lui ses camarades BloodRayne 2 et Advent Rising. À toute chose malheur est bon : les trois titres distribués en France par THQ, seront pour l'occasion entièrement localisés. Le MOX reviendra d'ici là sur la qualité des doublages, qui s'annoncent soignés.



## Pave de bonnes intentions

Extirper les Teletubbies, arracher la tête des Biscounours... Les fantasmes frustrés Artech doit connaître, confinés des années durant aux adaptations de jeux de société. Raze's Hell sonne l'heure de la vengeance, non sans humour ni à l'évidence beaucoup de moyens. Graphismes et design ne sont pas bien reluisants, mais à 30 euros, ce patchwork baroque d'Oddworld, de Halo et de Metroid mérite un minimum de cuniosité. Ne sera-t-ce que pour son mode Coop ou son IA vicelarde. En test le mois prochain.



## Quelque chose de pourri...

Les morts vivants ont la vie dure. Viré pour incompetence, le City of the Dead de Kulu (cf. MOX n°43) s'est vu retirer sa pompeuse et funèbre mention « George Romero présente », récupérée au vol par un autre Doom-like camassier, et peut-être encore moins qualifié. Inspiré du film éponyme, Land of the Dead tient davantage pour l'instant de la créature de Frankenstein rafistolée en vitesse avec les moyens du bord. Technique avariée, contrôles corrompus... C'est surtout la sortie imminente qui fiche les jetons.







↑ Ce cher Marcus maîtrise les arts martiaux avec brio.

## True Crime : New York City

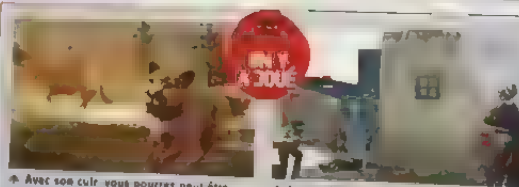
À New York, le crime ne paye pas, pour l'instant il rame.

Dev : Leadville Ed : Actinon  
Genre : Action/aventure Live : Mon  
Nbre joueurs : 1 Scénario : 26 novembre 05  
Site : www.truecrime.com

« I want to be a part of it, New York, New York », Marcus Reed, le détective coréen, a hanté nos pages en sa version remaniée au rap qu'il souffle aux oreilles.

des passants. Ceinture noire du procès verbal distribué sans honte, a tant jusqu'à planquer des sachets de farine blanche dans les poches de ses victimes. Armes blanches ou à feu, notre fonctionnaire maîtrise son sujet et peut en suivant un entraînement intensif se transformer en vrai petit monde Wesh-shin. Domage que tout ne suive pas chez lui. Chevalier des temps modernes, il brandit plaque et flingue pour calmer les fuyards. Un habitué subterfuge pour éviter les poursuites.

**Santa Andreas :** Parce qu'une double ne suffit pas, Rockstar s'est décidé à rassembler les trois épisodes Xbox de GTA en un simple pack nommé GTA Trilogy. Pour le 4 novembre.



↑ Avec son cuir, vous pourrez peut-être faire des bottes.

↑ Les ruines n'étaient pas bien sûres en ces temps-là.

## GUN

Neversoft livre sa recette de Far West aux pruneaux !

Dev : Neversoft Ed : Actinon  
Genre : Action/aventure Live : Mon  
Nbre joueurs : 1 Scénario : 26 novembre 05  
Site : http://gunthegame.com

C'est dans ce lointain Ouest, peuplé de hors-la-loi à l'échelle de Peckinpah, et autres vipères à langue fourchue, que Colton White meurt sa rattrapée de pauvre garçon de vache solitaire. Chiquets d'épérons, nuages de poussière et hurlements de coyotes dans la plaine. Gun distille les bons ingrédients du western sans loi ni loi. Empruntant quelques chemins haineux, le jeu déroule une trame vengeresse sur la perte assassine de votre ami père par une bande de cow-boys mal intentionnés. Suivant la loi

GTA, les nombreux habitants des lieux auront alors une vingtaine d'épreuves à proposer. Et puis, de l'histoire de Pony Express ou même sauvetage de belle-tenancière de tripot tous les précédents sont bons pour jouer les Clint Eastwood de service. Pas maître du sa coup, White sait également jouer du fusil à pompe, du tomahawk et de l'arbalète. Brevet de démantèlement au couteau et Buisson T meurt. L'ennemi, l'ennemi, le moindre bandit manchot. Loin de n'être qu'un ball-trap de randonnée, son épée prévient aussi pas mal de scènes à cheval. A voir notre héros démonter des troupeaux de bœufs, on se dit mieux la subite extinction de l'espèce. A défaut d'être la gliche la plus acide de l'Ouest, Gun s'affiche clairement comme un dualiste sérieux face au vieux Red Dead Revolver.



↑ Bon fil, mauvais fil... gères selon la situation.



↑ Bouclier humain, le plus court métier du monde.



↑ Un rapsur Shaolin, on n'arrête pas le progrès !

à pattes, l'un des rares sports qu'il ne maîtrise pas. A trop porter la misère du monde sur ses épaules, quand Marcus se met à courir, New York dans le brouillard vit au ralenti. A l'inverse de son collègue asiatique cantonné dans les rues de L.A., notre fil semble avoir obtenu son permis de conduire avec les poings. À moins que les véhicules new-yorkais

ne soient dupliqués à partir d'aéroglosses... Bref, à ce stade, notre ami Marcus ne manque pas d'arguments, juste de finition et peut-être de temps. Seulement à la Police Académie des joueurs élèves au GTA-Xe, s'il n'améliore pas ses lacunes, le pauvre sera comme dans la chanson, une partie de New York, mais que nul ne voudra connaître.

## Tak : Le Grand Défi

Pour le relever, vous allez devoir vous cro-magner !

Dev : Avalanche Ed : THQ  
Genre : Action/aventure Live : Mon  
Nbre joueurs : 2 Scénario : 26 novembre 05  
Site : www.takgame.com

En dépit de qualités artistiques certaines et d'une mécanique huilée, Tak 2 (le premier à être sorti sur Xbox) ne nous avait pas totalement convaincus, en raison d'un déroulement un peu convenu et de quelques imprécisions de maniabilité. Le Grand Défi semble donc de taille pour le petit Tak et Lok, son compagnon un rien gaffeur. C'est l'une des grosses nouveautés du jeu, qui se pratique en coopération et dont les engins requièrent un minimum d'entraide entre les deux compères. Lok, plus costaud, peut ainsi balancer Tak à des endroits normalement inaccessibles etc. Très facile d'accès, le Grand Défi se joue seul ou à deux en écran partagé. L'autre changement majeur par rapport à l'épisode précédent, c'est justement cette notion de défi qui vous oblige à



bouclier les niveaux le plus rapidement possible pour finir devant les autres équipes. Dans le fond, cela ne semble pas changer grand-chose, mais essayer d'allier efficacité et rapidité se révèle assez stimulant. Le reste ne paraît pas avoir trop changé, et il faudra faire avec une manœuvre un peu vague, une réalisation juste correcte, mais aussi un humour dévastateur qui fera certainement passer la pilule.



↑ Le tutorial vous emmène à la recherche d'une plume de phénix.



↑ Esthétiquement plutôt joli, mais techniquement un peu faiblard.

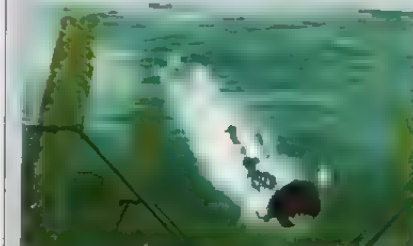
Princier : En attendant la conclusion, les deux premiers chapitres des Sables du Temps sont disponibles dans un pack à 45 euros.

## Harry Potter et la Coupe de Feu

Le trio magique fait son chaud pour une coupe de feu.



↑ L'union fait la force, et vous ouvre de nouveaux horizons !



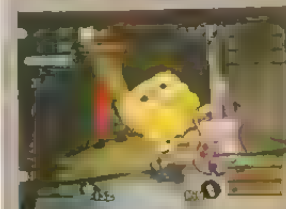
↑ Un bon sort, et Harry est à l'aise comme un poisson dans l'eau.

Dev : Electronic Arts Ed : Electronic Arts  
Genre : Action Live : Mon  
Nbre joueurs : 2 Scénario : 26 novembre 05  
Site : www.harrypotter.com

Pour cette quatrième aventure du jeune sorcier à la cécité, l'équipe d'EA exploite à fond la licence cinématographique. Ron, Hermione et bien sûr Harry ont été modélisés à partir de leurs acteurs, la progression du jeu suivra celle du film, et toutes les musiques que vous pourrez entendre dans les salles obscures seront présentes. Mais la Coupe de Feu fait surtout la part belle à l'action. Le système de lancement de sort « actif » se veut plus immersif. Il ne faudra plus se contenter d'appuyer sur un bouton pour utiliser un pouvoir, mais vous devrez également vous agiter sur le stick analogique droit ! L'accent est aussi mis sur la coopération, et c'est en combinant leurs différents pouvoirs que les trois héros viendront à bout des situations les plus difficiles. Le jeu comporte aussi quelques phases de vol en balai ou de pure exploration et, comme tout Harry Potter qui se respecte, vous permettra de collectionner des cartes de magicien servant principalement à augmenter la puissance magique du trio. Plus mature que ses prédécesseurs, à l'image du livre et du film, la Coupe de Feu semble se positionner comme un divertissement valable à partager entre grands et petits moudus.

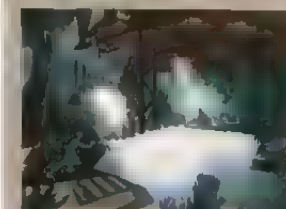
Déjà mineur : En raison de la loi sur le temps de travail des mineurs, les trois vedettes du film Harry Potter n'ont pas pu assurer les doublages de leurs avatars dans le jeu d'Electronic Arts.

L'un des dessins animés les plus tares du moment retente sa chance sur Xbox avec un jeu qui, on l'espère, devrait luster un peu mieux son esprit décalé. Bob l'Éponge Silence On Tourne ! se veut une compilation loufoque de trente mini-jeux totalement barrés pour soirées entre amis. Le genre étant rare sur Xbox, on croise les doigts pour obtenir quelque chose de propre de ce passage de l'Éponge, sans quoi les fans n'auront sans doute plus qu'à la jeter pour de bon.



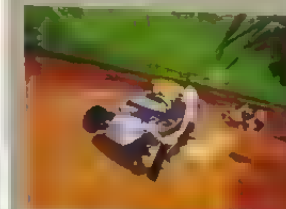
## Un duo d'hommes ulcérés

Faisant directement suite au film Les Indestructibles, La Terrible Attaque du Démolisseur se distingue quelque peu de son prédécesseur sur Xbox. Cette fois, seuls Mr Indestructible et son compère Frozone partiront au combat, avec chacun une spécialité qu'il lui faudra utiliser au mieux pour progresser sans trop de casse. Force brute ou rapidité et maîtrise de la glace ? À vous de choisir, alternant ou combinant les deux pour vous sortir des pièges tendus par le Démolisseur et ses sbires.



## Bandicoat de la route !

Un peu à plat dans l'une ou l'autre de ses formes, Crash Bandicoat tente une approche intermédiaire. Crash Tag Team Racing mêle plates-formes et courses de karts, le marsupial pouvant, avant d'aller jouter sur quatre roues, explorer les environs de la course pour participer à divers mini-jeux délectables. Au volant, les épreuves vont du simple Time Attack à un simulé Burnout où le pilote pourra envoyer valser ses concurrents à coups de kart. Du grand n'importe quoi en somme, et donc un jeu à suivre !





## Le kid de Cincinnati

Il y a deux ans de ça, on se souvient encore de ce jeune homme qui avait gagné beaucoup d'argent sur le dos des pigeons, ou bien deshabiller des filles jouvènes. Malheureusement, World Tour Poker 2006 n'offre aucune de ces deux possibilités. En revanche, pour les joueurs de poker, il y a tout de même un avantage de jeu différent (donc un jeu différent) : une flopée de variations des règles, et surtout la possibilité de customiser tout ceci à volonté. Un produit sage, sobre même, mais échangeable.



## Esprit sportif s'abstenir !

Dans le MQX n° 10, nous vous avons parlé d'un certain jockey, projet finalement abandonné par ses concepteurs. Depuis, le titre a été repris par Empire pour un principe assez rigide que peu plébiscite : imaginer un jeu de course de motos mêlant d'ultra-violence. On y concourra sur des parcours entre ville et nature, et surtout on aura la possibilité d'éliminer ses adversaires par des moyens assez peu far-play : armes à feu, tactiques explosives ou grenades. C'est la sécurité routière que se encore faire la tête !



## L'ennemi s'annonce

Toutefois, avec ce jeu, on se souvient encore de ce jeune homme qui avait gagné beaucoup d'argent sur le dos des pigeons, ou bien deshabiller des filles jouvènes. Malheureusement, World Tour Poker 2006 n'offre aucune de ces deux possibilités. En revanche, pour les joueurs de poker, il y a tout de même un avantage de jeu différent (donc un jeu différent) : une flopée de variations des règles, et surtout la possibilité de customiser tout ceci à volonté. Un produit sage, sobre même, mais échangeable.



## Bad Day L.A.

Quand L.A. pète dans tous les coins, ça sent vite le gaz !

Genre : Action	Ed : Enlight
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : 27.10.2006
Site : <a href="http://www.enlight.com/bda">www.enlight.com/bda</a>	

Los Angeles est une ville pleine de tous les dangers. D'ailleurs, n'importe quel gros bras hollywoodien vous le dira : si, c'est que dans Bad Day L.A., le héros du jeu, c'est un héros qui n'est pas comme un héros. Il n'appartient pas à une équipe, il est seul. Attention, humour : quand on sait qu'il s'agit du dernier d'American McGee, star autoproclamée du jeu indie et auteur d'un Scrapland plutôt morose, on peut se demander : mais quand même, avouez que c'est une bonne idée. Bad Day L.A. est un jeu de shooting flamboyant, son univers tellement incongru qu'il attire le mauvais goût de South Park, ses personnages atypiques. Aux côtés de notre héros, on a le rôle de sauver la ville d'une invasion de zombies. L'ambiance est très sombre, très violente, très américaine. On y trouve un gamin musclé qui incarne un militaire spécialiste en citations de George Bush. Vous voyez le genre. Dans la mesure où les développeurs sont un peu plus sérieux, on ne peut pas dire que les choses soient sérieuses. On espère, visiblement, que tout ça ne relève pas seulement du bel-encens. De toute façon, American McGee nous a prouvé qu'il était capable de faire des jeux très grand public, ceux qui prennent plaisir à dézinguer en toute simplicité du zombisme, à étendre des incendies ou à sauver des petits chiens. Le tout en gisant dans des flaques de vomit de coca, bien sûr !



↑ Cette année, les zombies sont partout, même à Los Angeles !



↑ À la fin du jeu, il ne devrait plus rester grand-chose de la cité des anges !



↑ Une bonne tête de héros ? Euh, après réflexion, pas vraiment.



↑ Pas facile de se tailler un chemin en plein tremblement de terre.



↑ Ce patron de salle de cinéma est un des boss du jeu. Si, si.

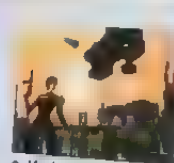
## Aeon Flux

Les femmes fatales font-elles le grand écart ?

Dir : Yannick Lapierre	Ed : Magma
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Sortie : 11.11.2006
Site : <a href="http://www.magnum.com">www.magnum.com</a>	

Aeon Flux est une série de films d'animation qui a été produite par la société américaine de production de films d'animation de l'Université de Californie du Sud. La série est basée sur le personnage de Aeon Flux, une femme fatale qui a été créée par le scénariste et réalisateur de la série, James Cameron. La série est basée sur le personnage de Aeon Flux, une femme fatale qui a été créée par le scénariste et réalisateur de la série, James Cameron.

Les films de l'actrice ! Dans les séries de films, on a vu beaucoup de femmes fatales, mais on n'a jamais vu une femme fatale qui est aussi belle que Aeon Flux. Elle est une femme fatale qui est aussi belle que Aeon Flux. Elle est une femme fatale qui est aussi belle que Aeon Flux.



↑ L'univers d'Aeon Flux n'est pas follement gai.



↑ Une modélisation tout en courbes !

# TRUE CRIME

## NEW YORK CITY



NOVEMBRE

BIENVENUE DANS LA JUNGLE URBAIN. BIENVENUE À NEW YORK.

TRUECRIME.COM

18+



ACTIVISION



## Need for Speed : Most Wanted

Parce qu'il y a une vie après l'underground.

Dev : Electronic Arts | Ed : Electronic Arts  
Genre : Course | Age : 16+  
Nbre joueurs : 1 à 2 | Sortie : 24 novembre 05  
Site : www.ea.com

Il était temps ! Temps de nous retirer les courbes nocturnes lassantes, de reposer nos yeux aveuglés par une succession de néons flous et de quitter cette ambiance « underground » de supermarché. Temps de sortir nos fonctionnaires de police et flics pour des poursuites rapides et furieuses, de prendre plaisir à rouler les nombreux raccourcis entre les immeubles et de se balader dans un vrai décor accueillant. Temps de comprendre ce que l'on fait et ce que l'on poursuit. Temps de considérer le tuning comme une option et non comme l'unique intérêt d'un produit. Temps de récupérer les bonnes idées des deux épisodes précédents dans un jeu comme le venant de scénario et la conduite libre en pleine ville. Bref, temps de retrouver un bon vieux Need for Speed : Most Wanted. En voilà enfin un qui porte bien son nom.



↑ Tous applaudiront le retour des flics. Pour une fois.



↑ Les nombreux raccourcis ne passent pas inaperçus.

## L.A. Rush

Il n'y a pas que L.A. qui semble dans le rush.

Dev : Midway | Ed : Midway  
Genre : Course | Age : 16+  
Nbre joueurs : 1 à 2 | Sortie : 16 novembre 05  
Site : www.midway.com

A défaut d'être le meilleur jeu de course, L.A. Rush est un jeu de course qui se joue dans un monde où les voitures sont des personnages à part entière. Les voitures sont des personnages à part entière. Les voitures sont des personnages à part entière.

↑ Pas très malins, les flics ne vous laisseront pas passer.

↑ Burtout a fait des similes, les crashs sont donc au ralenti.

## Castlevania : Curse of Darkness

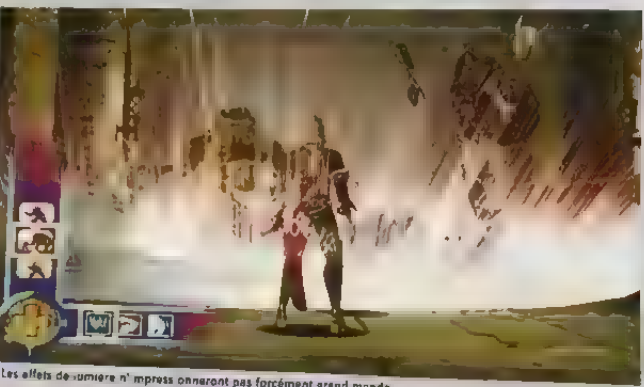
Dracula, ou les tribulations d'un comte à la bourre.

Dev : Konami | Ed : Konami  
Genre : Action / aventure | Age : 16+  
Nbre joueurs : 1 | Sortie : 17 novembre 05  
Site : www.konami.com

Rares sont les individus qui peuvent se vanter d'avoir vu tout l'arbre généalogique d'une même famille leur passer sur le corps. Dracula en fait pourtant partie. Père, mère, fils, arrière-grand-père, pas un Belmont n'aura failli à son rôle de fouet pour victime noctambule volontaire. Mesochiste ? Voyez-le plutôt comme le sauveur d'une génération de joueurs qui se prend aujourd'hui à fantasmer sur les succubes et

autres créatures de la nuit. Succube de profession, il va débarquer en terre inconnue sur Xbox. Environnement 3D, nouveau héros de famille plus habile à l'arme blanche qu'au fouet, notre comte s'apprête à rouvrir Dracula Land pour contempler les qualités de ses monstres de mauve compagnie, et la perfidie de son ancien fidèle serviteur Isaac. La nouvelle génération il ne la sent pourtant pas et se force même à apprécier ou supporter, l'immense brouillard qui vient tout juste d'envahir

ses terres anguleuses. Mais le voilà déjà sur son treble et un, les globules rouges tout excités, fin prêt à convaincre la moindre vierge des quartiers. Rôle que vous jouerez peut-être sans remords tant le Castlevania, aussi repoussant soit-il, est un plat qui se croque à pleines dents.



↑ Les effets de lumière n'empêchent pas forcément grand monde.



↑ Le château ouvre ses portes sur Xbox. Pas trop tôt !



↑ Hector le mal nommé compte bien faire parler l'acier.



↑ Invoquez des démons pour vous venir en aide.



↑ Pas très malins, les flics ne vous laisseront pas passer.



↑ Burtout a fait des similes, les crashs sont donc au ralenti.

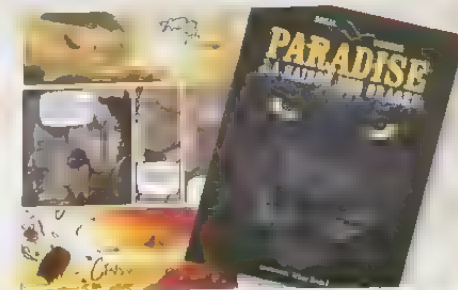
↳ Rétro-viseur : Parce que vous n'avez pas connaissance, avant L.A. Rush, Midway rassemble huit classiques d'un autre âge. Parmi eux, les versions Dreamcast de San Francisco Rush et Rush 2049.

## Paradise

Afrique noire pour une ambiance qui ne l'est pas moins.

Dev : White Birds | Ed : Micro Application  
Genre : Action / aventure | Age : 16+  
Nbre joueurs : 1 à 2 | Sortie : 17 novembre 05  
Site : www.whitebirdsproductions.com

C'est sous la coupe de Micro Application que Benoît Sokal, dessinateur de BD et créateur aussi bien de l'inspecteur Canardo pour le neuvième art que de Sybena pour le jeu vidéo, a présenté Paradise. Se déroulant dans une Afrique imaginaire, son nouveau jeu d'aventure entraîne ses hôtes au cœur d'un continent qui transpire encore l'influence de Hergé. C'est cette région humide que la fille d'un dictateur de retour d'Europe, regagne pour tenter de retrouver son père mourant. Enveloppée de longues cinématiques, l'aventure de la jeune Ann Smith débute alors que son avion vient d'être abattu par des rebelles au-dessus de sa « Mauranie » natale. Rescapée mais amnésique, elle croise le chemin d'un tueur léopard noir que le joueur devra ramener sur la terre de ses ancêtres, au-delà des sommets enneigés du centre-est de l'Afrique. Du royaume Maghreb aux moindres recoins, jusqu'à l'Afrique primitive et industrielle, le jeu révèle quatre facettes correspondant aux quatre tomes de la BD. S'articulant autour de deux principes, l'aventure oscille entre des phases classiques où l'héroïne évolue dans un décor précalculé, et phases en 3D temps réel où le joueur incarne le léopard. Une dualité qui pourrait s'avérer intéressante à explorer, ajoutant une couche ludique supplémentaire sur un tableau qui, comme d'habitude, s'annonce sans reproche sur le plan artistique.



↑ Le fameux léopard fait également partie intégrante de la BD.



↑ Un animal étrange à mi-chemin entre kangourou et autruche.



↑ Les extérieurs, imaginés par Sokal, sont de toute beauté.



↑ Cet arbre paraît familier. Il n'y manquera plus qu'un Ewok !



↑ La chambre du prince fait presque autant de jaloux que son harem.

↳ Multitude : Le tome 1 de Paradise est très disponible en format BD. Les autres tomes sont en vente séparément.

## Blazing Angels : Squadrons Of WWII

Quand la crème des pilotes se brûle les ailes.

Dev : Ubisoft | Ed : Ubisoft  
Genre : Action | Age : 16+  
Nbre joueurs : 1 à 4 | Sortie : 17 novembre 05  
Site : www.blazing-angels.com

Plus de soixante ans plus tard, Ubisoft propose de reconstituer quelques illustres batailles aériennes de la Seconde Guerre mondiale, aux commandes de vieux coucoucs prêts à décoller tout ce qui vole. Chef d'escadron des Blazing Angels et armé

jusqu'au dernier piston, votre P-51 Mustang (parmi les quarante de modèles disponibles) fera donc regretter aux Zéro japonais et à toute la Luftwaffe d'avoir osé prendre les airs. La vingtaine de missions survolent une partie de la vieille Europe ainsi que les atolls bleu azur du Pacifique. Mais c'est surtout à travers les modes Multi, jusqu'à 16 en équipe, que les têtes brûlées du dogfight tenteront d'atteindre le septième ciel.

↑ Arcade : oui.

↑ Simulateur : non !



↑ Pearl Harbor : un-Zéro pour le Japon...

↳ Déclinaison : En parallèle de Paradise, White Birds et Benoît Sokal travaillent sur Aquarica, un titre qui sera développé sous forme de jeu vidéo, de BD, mais aussi au cinéma.

Ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire la grimace ni à tabasser son prochain. À ce titre, les bestioles de Créature Conflicts : Clan Wars luttent pour la suprématie et la gloire de leur espèce. Suivant la loi martiale édictée par Worms, ce jeu d'action/stratégie au tour par tour maintes fois reporté, devrait affronter cet hiver jusqu'à 4 équipes de 4 créatures sur 16 planètes différentes. À signaler également, un éditeur de cartes laissant libre cours à votre imagination.



## Ubisoft s'ovalise

Développé par Swardfish, déjà à l'origine du très physique World Championship Rugby, Rugby Challenge 2006 compte bien ravir les fans de bourre-pifs et autres lampons agressifs. Le titre propose de participer au fameux Tournoi des VI Nations ou encore d'essayer ses crampons sur les joueurs du Top 14, un mode Éditeur vous laissant en prime façonner l'équipe que vous enviez jusqu'au Bouclier de Brennus. Fort de ses acquis, et vu la concurrence, le jeu peut déjà espérer mieux sur console que la cuiller de bois.



## Reprise d'envolée

Pas mécontent de son score ni peu fier de son carton, EA Sports prépare déjà une deuxième période pour les footballeurs nerveux et recalcitrants de FIFA Street. Inaugurant les contres, la loi de la rue fait plus que jamais honneur à l'humiliation, victoire et réputation s'acquérant avant tout à grands coups de tricks, façon SSX des chaussées. Les batailles de dribbles entre la vingtaine d'équipes nationales sous licence (soit plus de 300 joueurs) devraient faire rage dès le printemps 2006.





## HORS DE L'ARÈNE, LA LÉGENDE CONTINUE.

UNE TERRIBLE BATAILLE FAIT RAGE ENTRE LES FORCES DU BIEN ET DU MAL. DANS UNE AMBIANCE SOMBRE ET SANGLANTE, LANCEZ-VOUS DANS LA PLUS TERRIFIANTE DES AVENTURES. EXPLOREZ DE PÉRILLEUX ROYAUMES ET COMBATTEZ LES ENNEMIS LES PLUS REDOUTABLES DE L'UNIVERS MORTAL KOMBAT.



INCARNEZ LIU KANG ET KING LAO EN SOLO OU EN CO-OP ET MENEZ DE SPECTACULAIRES COMBATS CONTRE LES LÉGENDIRES GORO, BARARA, SCORPION, REPTILE.



RETROUVEZ LES CÉLÈBRES ATTAQUES DE MORTAL KOMBAT AINSI QUE DE NOUVEAUX MÉCANISMES DE COMBATS, DE NOUVELLES FATALITIES, DE NOUVELLES MÉTAMORPHOSES ET DE NOUVELLES BRUTALITIES.



UN NOUVEAU SYSTÈME DE COMBAT MULTI-DIRECTIONNEL POUR ATTAQUER À TOUS MOMENTS ET DANS TOUTES LES DIRECTIONS.

[WWW.MKMONKS.COM](http://WWW.MKMONKS.COM)



# MORTAL KOMBAT

## SHAOLIN MONKS

Mortal Kombat™ Shaolin Monks™ © 2004 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat™, DO 18, Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. SHAOLIN MONKS, the dragon logo, and the Shaolin Monks logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not warrant, represent or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd. Mortal and Shaolin Monks logos are either registered trademarks or trademarks of Midway Amusement Games in the United States and/or other countries and are used under license from Midway. Titles and the dragon logo are registered trademarks of NOLTE S.A. All other trademarks and the property of their respective owners.



## NHL 2K6

Le hockey reprend ses droits à coups de crosse

Dev: Visual Concepts	Ed: 2K Games
Genre: Sport	Line: 4 joueurs en ligne
Moteur: Unreal Engine 3.0	Sortie: 10 novembre 05
Site: www.2ksports.com	

Avec cette édition 2006, NHL 2K devient le jeu de hockey le plus complet. Grâce à son système « ProGame », le jeu propose une expérience de jeu plus réaliste, avec des animations et des mouvements encore plus fluides. Les joueurs pourront profiter de nouvelles animations et de nouveaux mouvements de jeu, comme les sauts et les tacles, pour les joueurs de la défense.



Il est plus facile de marquer une fois démarqué.

## Ski Racing 2006

Herminator revient planter ses bâtons sur Xbox

Dev: Activision Interactive	Ed: Activision
Genre: Sport	Line: 20 joueurs en ligne
Moteur: Unreal Engine 3.0	Sortie: 10 novembre 05
Site: www.skitrac.org/2006.com	

Le jeu de ski Herminator revient planter ses bâtons sur Xbox. Ce jeu de ski est le plus complet du genre, avec des animations et des mouvements encore plus fluides. Les joueurs pourront profiter de nouvelles animations et de nouveaux mouvements de jeu, comme les sauts et les tacles, pour les joueurs de la défense.



Les skieurs pourront atteindre la vitesse de 160 km/h.

## NBA 2K6

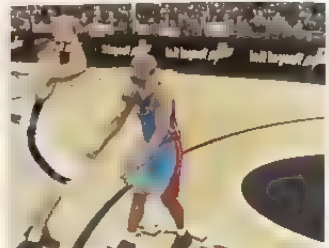
Les seigneurs de l'arceau fêtent le retour du roi.

Dev: Visual Concepts	Ed: 2K Games
Genre: Sport	Line: 4 joueurs en ligne
Moteur: Unreal Engine 3.0	Sortie: 10 novembre 05
Site: www.2ksports.com	

Dans la suite pour la supériorité sur les parquets virtuels, NBA 2K6 marque des points de retour du roi. Les joueurs pourront profiter de nouvelles animations et de nouveaux mouvements de jeu, comme les sauts et les tacles, pour les joueurs de la défense.



Des superstars du label Def Jam font des infidélités à un autre éditeur.



Les joueurs célèbres sont juste reconnaissables au numéro, pour certains.



Il y a aussi de l'activité autour du terrain.



Relevez les défis du 2K7 pour booster votre perso.



Débloquez les mini-jeux dans le Crib avant d'y jouer.



À l'entre-deux, il faut s'accrocher sur le bousin X pour récupérer le ballon.

Tous d'office: Chad Shaggy et O'Neal qui fera laquette de NBA 2K6. Le basketteur a d'ailleurs personnellement participé au jeu en se prêtant à des séances de motion capture.

La légende  
Le prédateur  
Ou les deuxULTIMATE  
SPIDER-MAN

OCTOBRE 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM



Maxime dans son costume tout en soie, dans les environnements gigantesques incluant les quartiers de New York.



Maxime dans la ville de New York avec les multiples lieux et personnages de personnages plus nombreux que jamais.

12+



Ultimate Spider-Man est une œuvre de fiction créée par Marvel Comics, Inc. et est utilisée sous licence par Activision. Copyright © 2005 Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Spider-Man est un personnage appartenant à Marvel Comics, Inc. et est utilisé sous licence par Activision. Spider-Man est un personnage appartenant à Marvel Comics, Inc. et est utilisé sous licence par Activision. Spider-Man est un personnage appartenant à Marvel Comics, Inc. et est utilisé sous licence par Activision.



## Gauntlet : Seven Sorrows

Quatre immortels sur le retour académique.

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| ✕ <b>Dir:</b> Mchdy   | ✕ <b>Ed:</b> Mchdy             |
| ✕ <b>Rev:</b> <i>Author's signature</i>   | ✕ <b>Ver:</b> 0.1.0            |
| ✕ <b>More:</b> <i>pages 1 &amp; 4</i>   | ✕ <b>Series:</b> November 2000 |
| ✕ <b>Site:</b> <a href="http://www.gamblersanonymous.com">www.gamblersanonymous.com</a> |                                |

[illegible]

♣ L'aide ponctuelle des petits camarades est appréciée.



♣ Shadow peut emprunter toute sorte de véhicules.



↑ Votre superpouvoir dépend de la nature de vos actions.

## Shadow The Hedgehog

Un hérisson à grande vitesse peut en cacher un autre.

- |  |                        |
|--|------------------------|
| Dev: Sonic Team  | Ed.: Sega              |
| Genre: Action  | Live: Non              |
| How many: 1 to 2   | Series: 25 novembre 06 |
| Site: <a href="http://www.sega.com/sonic">www.sega.com/sonic</a> |                        |

Assez dispersée et accaparée par les projets Next Gen de leur héros favori, la légendaire Sonic Team a tout de même trouvé un créneau pour le Vegeta de la bande. À défaut de passer toutes les piles de *Sonic Heroes*, *Shadow les "KOTORise"* avec une certaine intelligence : le héros affrété et individualiste a le choix des armes comme de sa destinée, aussi le déroulement du jeu offre de nombreux embranchements, et bien sûr plusieurs fins. La voie empruntée dépend de la propension du héros à aider ses petits

camarades, à pactiser avec envahisseur alien, ou encore à n'en faire qu'à sa tête. L'idée paraît bien exploitée et l'action, somme toute fidèle à l'esprit de la série. Dommage que les caméras soient aussi naptées que dans *Sonic Heroes*. Le rythme effréné ne leur facilite pas la tâche, et le jeu conserve en outre cette détestable manie d'inverser les directions du stick.

analogique droit, servant  
justement à les contrôler.  
Bref, il faudra encore une fois  
faire avec ! L'utilisation des  
nombreuses armes que Shadow  
peut arracher du décor ou de  
ses victimes s'avère en revanche  
assez confortable, permettant  
au passage au hémion noir de  
se distinguer plus nettement de  
sa bête  
bleue.

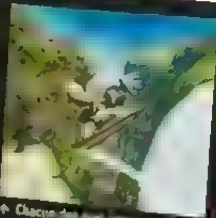


## Sonic Riders

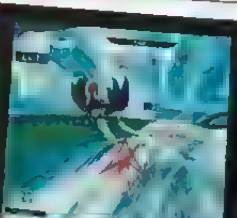
Les hérissés des formes plates aspirent à l'extrême

- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| ✕ <b>Genre :</b> Indie Rock                                | ✕ <b>FC :</b> 80                 |
| ✕ <b>Genre :</b> Crime                                     | ✕ <b>Lang :</b> Non              |
| ✕ <b>Movie format :</b> 1.85 F                             | ✕ <b>Support :</b> AVI, MP4, WMV |
| ✕ <b>Site :</b> <a href="http://www.mg.com">www.mg.com</a> |                                  |

La dévotion s'efface du Saint-  
esprit à toute vitesse.  
Les monnaies étrangères s'effacent  
des sacs remplis par le pouvoir  
monétaire du ou plus en tout  
sans pour réellement se théoriser.  
D'où la prise en compte  
du phénomène d'espérance et  
la présence de l'homme d'État  
souvent le vent sur la piste. Preuve  
et l'État, le vice antique plein  
bien le jour à quatre sur deux  
parfois, même d'un monde  
qui n'a rien de pas de la vie.



↑ Chacun des sept points a ses propres caractéristiques.



★ Les « riders de compétence » sont réputés rock'n'roll.

# Agenda Décembre 05

Sans surprise, décembre est chargé comme un maillot jaune : Xbox 360, 7<sup>e</sup> art sur toile ou en boîte... Il y en a pour tout le monde, sauf peut-être niveau stocks de consoles !



**FBI ARTEUR**

Je t'aime tendrement

**Sandy**

**+5000 SONNERIES**

Je viens du Sud

Maître gérant

**RAP, RNB**

andy shop

**DANCE ELECTRO**

April 2005

**ROCK FRANÇAIS**

Caravane

**HARD ROCK**

**ZOUK, REGGAE**

bouger bouger

**POP ROCK**

**VARIÉTÉS**

**+2500 LOGOS**

0899 705 707

0899 705 707

**LOGOS ANIMÉS**

18

5

**PRÉNOM PERSONNE**

**Gwendale**

**BOJINS**

**perso nables**

**ITALIE LATINO**

**RAT, ORIENTAL**

**ASIA POP BOLLWOOD**

**CLASSIQUE, JAZZ**

**3 OFFREZI**

**CINÉ, TV**

**LES CHONISTES**

**HYMNES, REGGAE**

**PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE!**

0899 705 707

**MONOPOLY TYCOON**

**VIVA PORTUGAL**

**LOGOS ANIMÉS**

**MONOPOLY TYCOON**

**LOGOS ANIMÉS**

**BLOCK BREAKER**

**DU CATI**

**Blokus**

**Esch & Sketch**

**IN-FUSC SOUTARE**

**Facile le jeu mobile**

**CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ, JOUEZ!**

**AGÉ EMPIRES MOBILE**

**SUDOKU GARDEN**

**Astérix**

**SAUVER OBELIX**

**BROTHERS IN ARMS**

**PRINCE OF PERSIA**

**MONOPOLY TYCOON**

**BLADE**

**NEW YORK**

**STRESS GEST**

**ASTRO LOK**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**AGÉ EMPIRES MOBILE**

**SUDOKU GARDEN**

**Astérix**

**SAUVER OBELIX**

**BROTHERS IN ARMS**

**PRINCE OF PERSIA**

**MONOPOLY TYCOON**

**BLADE**

**NEW YORK**

**STRESS GEST**

**ASTRO LOK**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**AGÉ EMPIRES MOBILE**

**SUDOKU GARDEN**

**Astérix**

**SAUVER OBELIX**

**BROTHERS IN ARMS**

**PRINCE OF PERSIA**

**MONOPOLY TYCOON**

**BLADE**

**NEW YORK**

**STRESS GEST**

**ASTRO LOK**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**MONOPOLY TYCOON**

**INFORMATIONS CONSOMMATEUR**

0899 705 707

0899 705 707

**COMMENT TÉLÉCHARGER?**

0899 705 707

0899 705 707

**BRUITAGES**

0899 705 707

0899 705 707



MICRO-GRAND PUBLIC

JEUX VIDÉO

INTERNET

CRÉATION NUMÉRIQUE

ENFANTS

# Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque



21 %  
D'ÉCONOMIE

50 %  
D'ÉCONOMIE

49 %  
D'ÉCONOMIE

52 %  
D'ÉCONOMIE



44 %  
D'ÉCONOMIE

46 %  
D'ÉCONOMIE

49 %  
D'ÉCONOMIE

31 %  
D'ÉCONOMIE



mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite  
de vos magazines favoris

# XBOX 360 NEWS

TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA NOUVELLE XBOX !

## BIENTÔT SUR VOS ECRANS .

Le 2 décembre prochain la Xbox 360 débarque en force dans les boutiques européennes. Une sortie massivement accompagnée de hits en puissance. À commencer par les séries quasi parfaites que Project Gotham, Perfect Dark, Call of Duty, Deus ex Mankind, FIFA, Need For Speed, regardent d'entre autres titres de la Next Gen. Sans oublier des jeux originaux prometteurs tels que Kameo ou Condemned. Tous ces mois de ce numéro, nous vous proposerons un condensé de l'actualité la plus importante du moment sur cette nouvelle machine de rêve. Et si cela ne vous suffit pas n'oubliez pas que le Magazine Officiel Xbox 360 vous attend aussi en kiosque tous les mois.

LE MAGAZINE OFFICIEL  
XBOX 360  
BOULEVARD DE LA LIBÉRATION  
1000 PARIS

## CE MOIS-CI

Nous vous avons rapporté  
les dernières infos du  
XO5, le salon annuel  
réservé à l'univers Xbox.



XO5



PGR 3



Perfect Dark Zero

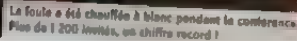


Too Human

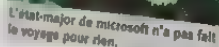


L'HEURE X APPROCHE ! LA 360 DÉVOILE SON POTENTIEL AUX EUROPÉENS.

L'HEURE X APPROCHE ! LA 360 DÉVOILE SON POTENTIEL AUX EUROPÉENS.

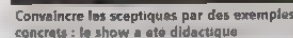


Une poignée de semaines séparent la 360 du grand saut. C'est l'occasion de prouver aux derniers sceptiques qu'elle en a dans le ventre !

[illegible][illegible]

Mass Effect 1, 2 et 3 par 5, 4 et 3. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 8

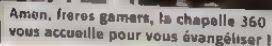
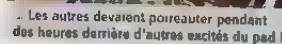
à studier dans les années à venir. EA a élu *Quintessential Moments* pour définir ce que ça signifie et s'efforçant qu'ils soient perçus comme la 360 à la 1<sup>re</sup> année de la même destinée qu'une autre console. La bande m'a mis à l'épreuve. Vient ensuite le *Quintessential Moments* des années 1980. Il y a eu des moments dans lesquels vraiment coupés les joies de la vie. Des héros les héros les héros. *Spider-Man 2*. Le RPG *Mages of Might & Magic* (super titre !), les effets conceptuels *Too Human* et *Silicon Knights*. *FIFA 2006 Road to World Cup* en exclus (surpasse) *A Game in the Dark* qui émerge de l'abysse. Rien de tel le moment fascinant, mais pay désagréable à regarder quand même ne soyons pas trop élitistes. Ce qui met de grands coups sur la tête va débarquer plus tard dans la soirée, une fois la conférence terminée. Mon seul cœur qui ose braver l'ère d'un deejay énervé, l'oscillant dans un entente semi-métal que j'aime « canotée de Heineken géante » un fantasme absolu pour certains membres de la rédaction, truffé d'ampis



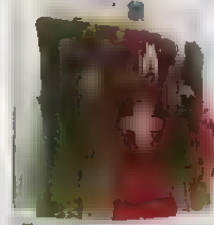
briques à 1) et reliés à des enceintes tristement trop performantes, auront le droit d'en profiter. Malgré une torpeur générale ayant saisi l'assemblée durant le show certainement due à la chaleur surréaliste du lieu, mais peut-être aussi,

À une visite culturelle trop intense de la vieille ville dans l'après-midi, esprits et corps retrouvèrent cependant leur réactivité devant la cohorte de jeux présentés en version jouable. Une bonne trentaine de titres, tous plus ou moins

dans la fenêtre de tir des six prochains mois s'offrent sans retenue à la portée de tous, sur les dizaines de boîtes dispersées dans ledit entrepôt PGR3 Kamco. NBA 2K6 DOA4 jusqu'à des sequettes sur les pads (et les tympans des raves) en développement depuis longtemps, ces jeux sont très visiblement « next gen ». La starlette de la nuit est Joanna Dark. Les invités apprécient et accèdent aux manettes demandant un peu de patience. Alentour, des boîtes fermes accueillent les jeux non jouables et plus attendus du des nouvelles. Nous avons pu ainsi découvrir *Superman Returns* et *Too Human*, mais aussi en connaître un peu plus sur *Crackdown*, *Mass Effect* et *Gears of War*, entre autres. Le cercle vicieux se répète : trop de jeux pas assez de temps, l'heure de rentrer approche méchamment vite. Si tous ne rapportent pas convancus, personne ne s'en va sciemment, la 360 n'est pas un concept mouais, mais bien une réalité concrète. Une réalité dont on se met à rêver en comptant les jours.



Quelques vidéos de jeux ont fait des apparitions quasi subliminales mais ont cependant attiré notre attention. Tout particulièrement  *MotoGP 2006* , qui s'annonce comme un sérieux rival de  *PGR3*  question « photo réalisme ».  *Lara Croft*  continue à faire son petit effet le mini-teaser vidéo de  *Tomb Raider Legends*  a fait parler de lui. Autres annonces, les nouveaux partenariats signés avec Adidas pour le Coupe du monde et l'implication en tant que producteur exécutif de  *Peter Jackson*  pour le film tiré de  *Halo* .



Eh oui : le tuning de la 360 a déjà commencé et laisse bouche bée !



✖ **Confession** : « J'avoue, je me suis fait avoir par Pokémon. J'ai ces cartes, je joue aux jeux, j'ai même les DVD... la honte. »  
On arrête ici ce témoignage douloureux d'un journaliste de Game One dont on aura le nom (indice : Tommy)





11/11/11

## LES 4 FANTASTIQUES

A LA MODE

PGA3 nequiline de  
monde Live vous  
pourrez ainsi enchaîner  
les courses tenter  
de capturer des territoires  
ou encore empêcher  
équipe adverse  
de terminer premier



Pourquoi chercher trois cent soixante raisons d'aimer  
une console quand une seule suffit ?

[illegible]

1. On a une suite  $(u_n)$  de réels telle que  $u_n \geq 0$  et  $u_n \leq \frac{1}{n}$ .  
 2. On a une suite  $(v_n)$  de réels telle que  $v_n \geq 0$  et  $v_n \leq \frac{1}{n^2}$ .  
 3. On a une suite  $(w_n)$  de réels telle que  $w_n \geq 0$  et  $w_n \leq \frac{1}{n^3}$ .  
 4. On a une suite  $(x_n)$  de réels telle que  $x_n \geq 0$  et  $x_n \leq \frac{1}{n^4}$ .  
 5. On a une suite  $(y_n)$  de réels telle que  $y_n \geq 0$  et  $y_n \leq \frac{1}{n^5}$ .  
 6. On a une suite  $(z_n)$  de réels telle que  $z_n \geq 0$  et  $z_n \leq \frac{1}{n^6}$ .  
 7. On a une suite  $(t_n)$  de réels telle que  $t_n \geq 0$  et  $t_n \leq \frac{1}{n^7}$ .  
 8. On a une suite  $(s_n)$  de réels telle que  $s_n \geq 0$  et  $s_n \leq \frac{1}{n^8}$ .  
 9. On a une suite  $(r_n)$  de réels telle que  $r_n \geq 0$  et  $r_n \leq \frac{1}{n^9}$ .  
 10. On a une suite  $(q_n)$  de réels telle que  $q_n \geq 0$  et  $q_n \leq \frac{1}{n^{10}}$ .

**SIMPLE ADDITION** Prenez quarante mille polygones pour l'intérieur de la voiture et quarante mille autres pour l'extérieur, vous obtenez un total de quatre-vingt mille polygones pour une seule voiture. En clair ? Le résultat en image...

K

**BEAUTÉ INTERIEURE :** Souvent maladroite, la vue « volant » trouve enfin sa vraie place : extrêmement jouable, sauf pour les rares modèles au volant placé trop haut. Il ne manque plus que l'odeur des sièges en cuir pour se sentir chez soi.

**VILLE FANTÔME ?** Les programmeurs ont retenu la critique et ont, cette fois, intégré un public tout en polygones pour animer les courses. Déchainés, ils sifflent au moindre faux pas ou s'enflamment si vous prenez un virage parfaitement !

**VISITE EN PROFONDEUR** Durant le moindre replay, vous pourrez faire une pause pour choisir votre angle de vue, changer le zoom, ajouter des couleurs ou tout mettre en noir et blanc. L'intérêt étant de prendre une photo de votre plus beau profil.

**NOUVELLE ÉLÈVE :** Sur les quatre-vingts modèles de caisses prévus, il faudra désormais compter sur la seule Lamborghini. Moins que dans PGR ? En effet, les programmeurs ne voulaient pas vous faire perdre du temps avec le menu fraiche.

Aux dernières nouvelles, les voitures seraient composées de 96 000 polygones en moyenne.

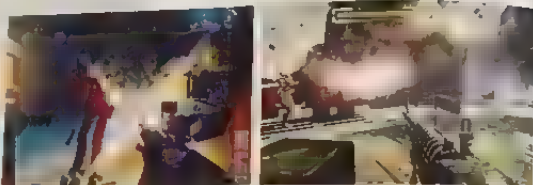
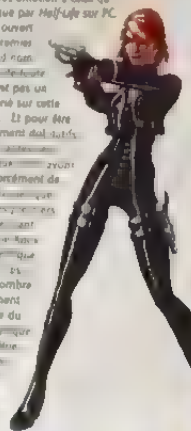


✱ **Homme de loi :** En fin de journée, les journalistes pouvaient participer à un tournoi de voitures à quatre. Et, curieusement, à préférer rester près de la barmaid : « Boire ou conduire, j'ai choisi. »

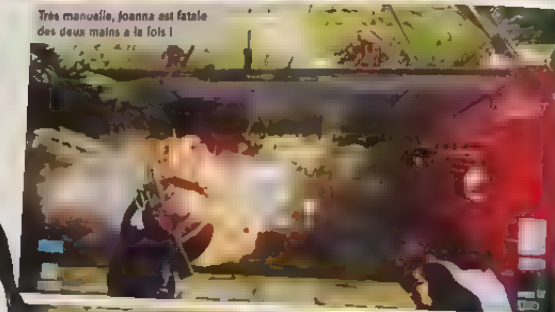


# PERFECT DARK ZERO

Retour choc pour une héroïne de charme.

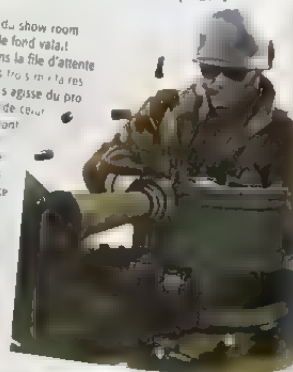
[illegible]

Très manuelle, Joanna est fatale des deux mains à la fois !



# THE OUTFIT

Démonstrations massives de forces armées  
parfaitement opérationnelles et prêtes à débarquer !

[illegible]

1. 2000

... qui dérivent de l'atomisme - terme venant de Démocrite - qui désignent un chat errant par défaut, Fred  
... qui dérivent de l'atomisme - terme venant de Démocrite - qui désignent un chat errant par défaut, Fred  
... qui dérivent de l'atomisme - terme venant de Démocrite - qui désignent un chat errant par défaut, Fred

# TOO HUMAN

Silicon tente d'atteindre le divin !

**SÉRIEUSEMENT**, vous y croyez, vous ? L'aplomb du chef de projet chargé de nous présenter ce titre nous a tout autant ébahis que la qualité des images que nous vous présentons ci-contre. Il faut dire que *Too Human* y va fort, peut-être trop pour être 100 % honnête. Mais nous allons laisser le bénéfice du doute au studio Xanabios. Si, Kn Kn gn, nouvelle coque iche (transfuge) de l'écriture Chadoi. Ebauché en 1993, ce titre a attendu la 360 pour ressurgir : le concept a dû être peaufiné en douze ans et quasiment quatre générations de machine (record à battre !). RPG, action tactique, combat au corps à corps ou à distance, angles de vue audacieux, impacts cybernetiques, robots, beaucoup à dessouder sans remous dans des exécutables tout pour nous faire hayer d'impatience ! Et, bien évidemment, il y aura du live inclus, mais s'en ne filtre concernant les données proposées. Il va falloir faire preuve de patience agencière. Le jeu est prévu, au mieux, pour la fin 2006.



Intérieurs oppressants et extérieur hostile : les niveaux seront variés



# GEARS OF WAR

La bête de guerre dévoile de nouveaux rouages. Vivement l'apocalypse !

**ON EST** à la limite du dépôt de plainte par Epic car, pour l'instant, aucune apparition publique de ce titre ne nous a échappé, de Seattle à Tokyo en passant par Amsterdam et Los Angeles. Cliff Bleszinski, le maître de guerre du projet, a vite appris comment rendre fous les médias, devillant millimètre par millimètre de nouvelles facettes de GOW. La XOS a été l'occasion pour nous de découvrir le Panic mode utilisé dans d'autres temps réels qui nous a encore la sses sans voir. Il s'agit d'un spirit utilise par Marcus lorsqu'il n'a d'autre solution que la fuite. La camera se décroche du personnage et vient se placer en contre-plongée au niveau du genou, à très courte distance. Ce qui donne un sentiment d'oppresson et de chaos très intense. On aperçoit juste l'endroit où l'on souhaite se diriger, le reste de l'environnement étant masqué par le mouvement du corps. Et toujours aucune date de sortie. Nous on parle pour Noël de l'année prochaine.

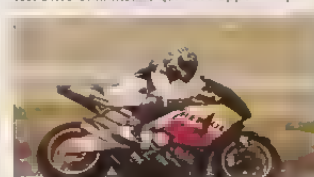


★ **Mimétisme ?** Aux côtés de Marlon Brando et de Kevin Spacey en Lex Luthor, on trouve pour le rôle de Superman un certain Brandon Routh, qui n'est pas malcompréhensif comme le nôtre mais tout aussi à l'aise en costume moulat



### Alone in the Dark

Sans les maux pour le dire pendant quelques années, la série génitrice du Survival-Horror crève l'abcès et l'écran en hurlant son retour dans la cavale à la survie pour l'automne. Aucune info à se damner encore, si ce n'est que c'est Eden (les V-Rally, *Test Drive Unlimited*...) qui développe le trip



## MotoGP URT 2006

Déjà la tête dans le guidon, Climax a subtilement pris tout le monde de vitesse en présentant, un très court trailer de l'édition Next Gen du seul jeu de course de motos qui tienne la route. Les plus rapides de la rétiné ont pu remarquer des calandres et des bords de circuits nettement plus fournis en détail. Quant au contenu de cet incontournable de *Live*, il faut attendre le deuxième tour de roues et d'infos.



## Superman Returns

L'adaptation libre du film de Bryan Singer en est encore aux premiers essayages dans le lycra bleu moulant jusqu'à la sortie en juin. Superman y fait principalement du sauvetage du repérage à supervieillesse et du savaillage de supervilains dans une Metropolis forcément superétendue et interactive.



### Quake 4

Présente en salle privée, le Doom-like d'ID en manquant un peu pour ce qui était de l'originalité. Flingueur plutôt fringant en extérieurs dévastés comme en intérieurs craspeles, le déroule à pnces ou en lank bipède est assez classique. Ma gre tout, au gre des parties Live à 8 et des fusilades nerveuses à armes toutes modifiées, le rythme des parties de chasses et la real' ont correctement étayé leur science.



# Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

## Quel « plus » êtes-vous ?

**A**u lancement d'une console, se creuser les méninges importe peu, la magie de la nouvelle génération visuelle et technologique faisant tout le travail. Au même titre que pour un téléphone portable dernier cri, avant même de s'intéresser à la qualité de réception et du service proposée par l'opérateur, le consommateur vérifie la qualité d'image de son appareil photo ou de sa caméra. Bientôt, à la question « à quel point ton portable ? », on entend rarement « oui, il peut recevoir des appels », mais plutôt « son THX avec un retour de massage parlant pour voir un film en haute déf » avec ma carte de crédit. C'est le dernier modèle japonais, la classe quoi ? Cependant,

quatre années passées, l'ancienne technologie doit trouver d'autres arguments pour attirer les regards comme sur Xbox actuellement. C'est là qu'intervient le « plus produit », une sorte de garantie pour convaincre vos portefeufilles de s'offrir sans crampes. Il peut être classique à l'image de *Battlefront 2*, qui réussit à convaincre les plus hésitants dès l'écran-titre, avec les meilleurs thèmes de John Williams qui trillent vos souvenirs, ou cache mais plus convivial, comme celui de *Crime Life* qui, à défaut d'être un bon jeu, peut servir de frise pour jouer entre amis. Ce mois-ci, la palme revient sans aucun doute à *Battlefield 2* qui réussit - en dépit d'un genre prédominant sur notre support - les jeux de guerre avec vue à la première personne - à mettre tout l'entourage d'accord. Le joueur ne se contente donc pas de gérer un soldat mais une armée entière, sans le moindre temps mort, grâce à une simple touche. Un « plus produit » qui semble léger sur papier, mais qui permet au spectateur de faire l'impasse sur les défauts de jouabilité ou la redondance du genre FPS. On prend un réel plaisir à enchaîner les missions Solo avant d'investir les ruelles du Line. Ça va soulever que même si la Xbox arrive dans sa dernière ligne droite, le joueur n'a pas fini d'être surpris et peut même espérer accueillir les produits les plus originaux. Qui sait !

est la garantie

Les jeux présentés dans les pages suivantes ont été testés sur Xbox et peuvent comporter de très légères différences selon le système de capture d'écran en

## Quel talent !

### Les stars du X

#### ÉLITE

En tant que joueur, j'ai toujours été un grand fan de la console Xbox. C'est pour ça que j'ai décidé de tester les jeux les plus populaires de la console.

#### JEU DU MOIS

Le jeu du mois est *Ninja Gaiden*. C'est un jeu très difficile, mais très amusant. J'ai passé beaucoup de temps à jouer à ce jeu.

#### SÉLECTION

Voici une sélection de jeux que j'ai testés et que je recommande. Ils sont tous très bons et très amusants.

#### EXCLUSIF XBOX

Voici une sélection de jeux exclusifs à la console Xbox. Ils sont tous très bons et très amusants.

#### XBOX LIVE

Voici une sélection de jeux disponibles sur Xbox Live. Ils sont tous très bons et très amusants.

#### SUR LE DVD

Voici une sélection de jeux disponibles sur DVD. Ils sont tous très bons et très amusants.



**Mon plus ?** Sans doute ma capacité à gérer deux magazines tout en arrivant à la rédaction avant tout le monde, en partant après tout le monde et en ayant le temps de manger. C'est, j'ai découvert la magie des cernes, chupé toutes les maladies possibles, et je n'ai pas le temps d'avoir un soir ou de me faire le catch à la télé, mais je suis en vie !

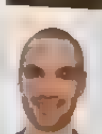


#### Jeff

Attends gamin, faut être aveugle pour pas remarquer mon « plus produit ». Viens en soirée et tu pourras constater qu'il n'y en a pas un comme moi qui possède le talent nécessaire pour porter des chemises d'un autre siècle et avoir la classe... enfin, une certaine classe. Comment, elle te plaît pas ma classe ?



**Mon plus est multiple**, et je surs le cadeau d'un jour pour vos soirées de Noël en famille. Je vous fais faire un petit jeu de rôle, et vous donnez à votre fille comment se comporter avec ceux élastiques, votre bras à elle est sage, ou débloquent son frère à tous les jeux. Pensez-y !

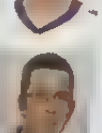


#### Thomas

J'ai une facilité à tout remettre au lendemain. Exemple : un chapô dans une aile, par manque d'inspiration dans ce cas, je te le d'envoyer mon texte et la s'même d'avoir oublié quand mon chef m'appelle ça je bloque mon téléphone. Moi je dis, y'a pas de sot talent.

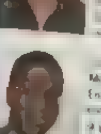


**Mon plus** est tout le monde que je glande dans une boîte comme un lard, ou que j'embrasse même parce que je réponds à toutes les questions que vous me posez. Je suis un grand fan de la console Xbox.

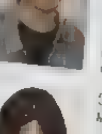


#### Lu

On a tous un plus. En même temps, avec toutes les pages que je viens de taper, n'a pas trop eu le temps d'y penser. Disons : ma grande potesse et ma facilité à dire oui à tout. Oui, je ne refuse rien, je prends tout, je suis le testeur fou. Me reste plus qu'à être funky !



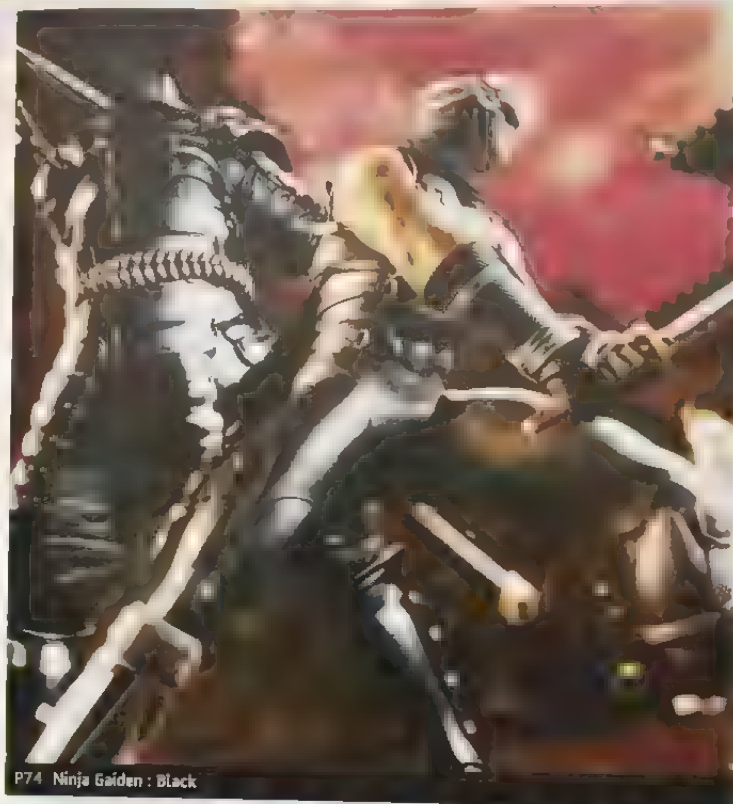
**Mon talent** est ma capacité d'adaptation. J'ai pu jouer à tous les jeux de la console Xbox, et j'ai toujours été un grand fan de la console Xbox. C'est pour ça que j'ai décidé de tester les jeux les plus populaires de la console.



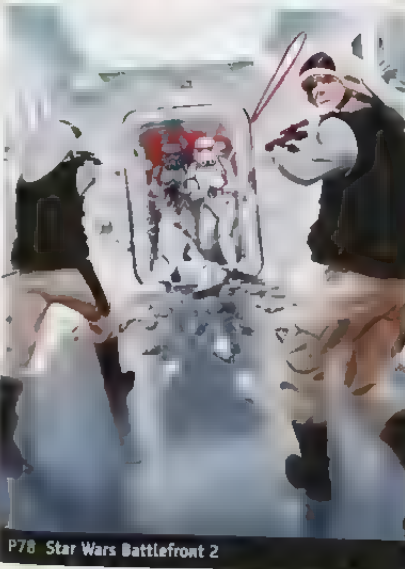
#### Christiano

Mon talent, c'est ma patience ! Certes, j'ai dû faire que je passe pour l'humble testeur qui se devoue pour récupérer tous les jeux de gestion et depuis, je dois assumer ma faiblesse passion pour les Sims et Roger Lemerre. Mais ça a payé, me vo la enfin en photo dans le mag' avec mon look grunge retro.

**Remarque** : Après quelques tests de *Ninja Gaiden* en hard, Brandon s'est retrouvé rapidement emporté dans d'autres aventures. Si l'on ne devait être aboué de la voir aussi à l'aise en ninja



P74 *Ninja Gaiden : Black*



P78 *Star Wars Battlefront 2*



P62 *Battlefield 2 : Modern Combat*

## SOMMAIRE

**P52 Call of Cthulhu**  
Un titre aussi bon qu'imprononçable

**P60 MN : L'Avènement des Imparfais**  
Un indice est caché dans le titre...

**P66 Les Sims 2**  
Jouer à Dieu peut nuire à la santé des vôtres

**P70 Pro Evolution Soccer 5**  
On a le champion, on a le champion...

**P76 Brothers in Arms : Earned in Blood**  
Preuve que nos frères n'ont pas perdu la main

**P81 Tecmo Classic Arcade**  
Itagaki ne peut pas être partout à la fois...

**P86 Mortal Kombat : Shaolin Monks**  
Changer de recette pour mieux surprendre

**P90 Crime Life**  
À Westland, les racailles se cachent

**P91 FC Manager 2006**  
Parce qu'il en faut pour tous !



P62 **OD7 : Bons Baisers de Russie**

**Avis de recherche** : Jeune testeur attend toujours homme à lunettes noires dans long manteau noir qui a la fâcheuse manie de courir après les lapins blancs. Un indice : il ne s'agit pas de Fabrice





⚡ Sur qui portez-vous ? Mieux sur Godzilla, qui le précéderait en moins de deux !

## King Kong

Gros singe poilu ou pauvre écrivain héroïque, l'essentiel est toujours de sauver la belle !

Texte : *Thomas M. Mott*

Dev : Ubisoft	Ed : Ubisoft
Genre : Action	Lang : Multi
Plateformes : PC	Pos : Windows 98 & X
Site : <a href="http://www.kingkonggame.com">www.kingkonggame.com</a>	

d'Ubisoft est bien conforme aux ambitions de l'éditeur. L'histoire de cette aventure unique va vous plonger dans une belle histoire d'amour improbable entre un monstre et une héroïne. Sans doute parce que les développeurs ont voulu audacieusement partager entre deux points de vue contradictoires celui du héros et celui du monstre. Adieu Brody, adieu le héros, adieu le singe géant et adieu l'histoire de la belle Ann Darrow. Bienvenue dans une vue FPS pour le premier et une vue à la première personne pour le second. Pas vraiment facile à...



⚡ Les chauve-souris géantes adorent foncer sur vous depuis le ciel.



⚡ Les caisses dissimulent des armes. Mais elles sont bien rares !

⚡ Blonde sur fond de nature en feu : un fantôme de pyromane.

Bonne surprise : l'éditeur King Kong de Jackson L'annonce sous de bons augures, avec un scénario original. Par chance, ne s'inspire en rien du film de...

### À la vie... à la mort !

Dans King Kong, quand vous êtes blessé, votre vue se trouble, vos mouvements ralentissent... si vous êtes encore amochés en plus de cet état, vous mourrez vite.



⚡ Après une blessure, il est déjà plus difficile de se repérer ! ⚡ Même vos compagnons peuvent souffrir, voire mourir.



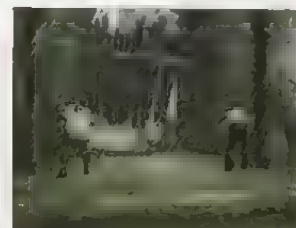
⚡ La fusil de sniper vous évitera souvent de trop vous exposer.



⚡ Un comité d'accueil en forme de clin d'œil à Cannibal Holocaust !



⚡ Armé d'une simple lance, vous n'avez pas intérêt à manquer votre coup.

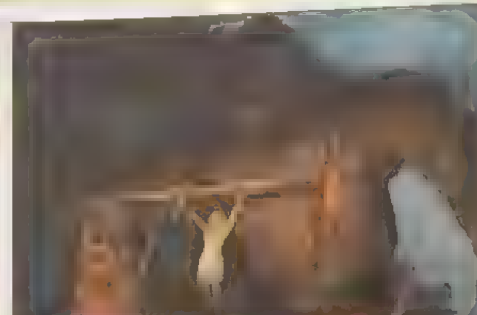


⚡ Ces portes nécessitent deux personnes pour être actionnées.

» combiner, chacun de ces mâles n'ayant du début à la fin qu'une idée en tête : emporter le cœur de la belle en multipliant les actes de bravoure et en envenimant son rival. Et c'est là que l'action et le survival refont surface. Le scénario de King Kong est vite résumé dans les années 1930, une équipe de cinéma échoue sur une île perdue, habitée par des sauvages sanguinaires, des dinosaures à l'isolement et un singe géant vénéré comme un demi-dieu. Celui-ci s'prend de l'actrice principale et l'emporte avec lui dans son repaire. A la charge du joueur, dans la peau de Jack, de survivre dans un environnement hostile (doux euphémisme !) tout en traquant la pin-up. Eh oui, qu'on se le dise : le dernier opus de Peter Jackson contrairement au Seigneur des Anneaux possède un script aussi épais qu'une cuisse de Kate Moss. Son intérêt est bel et bien ailleurs : série B revendiquée, malgré son budget énorme, elle donne forcément matière à construire un produit ludique totalement hystérique et décomplexé. Bref, dans le King Kong d'Anceel, l'essentiel est dans l'adrénaline, généralement dispensée à hautes doses. D'emblée, on est propulsé

dans des situations mortelles, où chaque fourré peut dissimuler un monstre carnassier ou un indigène dément. Sachant que ni vous ni vos compagnons d'infortune n'êtes vraiment aguerris à ce genre de galère... A l'occasion, un hydravion larguera une caisse d'armes, mais rien malheureusement qui ne dure plus de quelques minutes. D'ailleurs, dans les dernières parties du jeu, il vous faudra oublier tout espoir de tirer une seule cartouche. Reste donc les lances que l'on trouve ça et là, ou encore les épées improvisées à partir d'ossements et autres bouts de bois. Quand on sait qu'on ne peut transporter qu'une arme à la fois, il y a de quoi flipper de se retrouver face à une flopée de raptors ou une horde de vilains cannibales ! Pour peu que votre fusil soit vide, il faudra alors courir dans tous les coins à la recherche de la prochaine sagaie, ou encore d'un abri sûr... Surtout qu'il faudra faire aussi avec de gigantesques T-Rex, des mille-pattes salopées rampantes ou monstruosité ailées ! King Kong est un titre ultrascripté, ce qui agacera nombre de joueurs, mais qui enchante les moins cyniques et les plus sujets à la frousse ludique.

★ Bonne : En progressant dans le jeu, on débloque des galeries d'images, des bandes-annonces... Et à la fin, on pourra rejouer chaque niveau en améliorant son score.



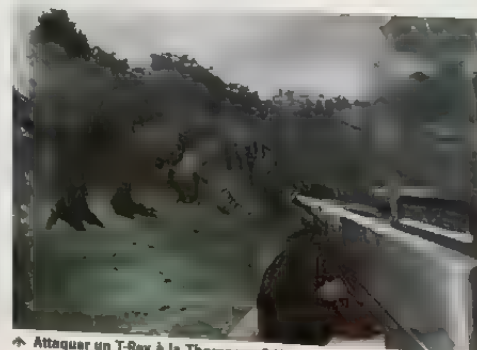
⚡ Une blonde offerte, un gros poilu... Un vrai fantôme de macho.



⚡ Cette scène tient du cauchemar. Chance de survie ? Pas des masses !



⚡ Et on ne vous parle pas de son haleine...



⚡ Attaquer un T-Rex à la Thompson ? Un tantinet risqué.





Une bien belle histoire d'amour, non ? Bon, ça ne soute pas aux yeux.

« Dans le King Kong d'Ance, l'essentiel est dans l'adrenaline, généralement dispensée à hautes doses »

# Xtra



**IMMERSION MAXIMUM**  
Atmosphère...  
Développement...  
Graphisme...  
Son...  
Jouabilité...  
Durée de vie...  
En résumé...



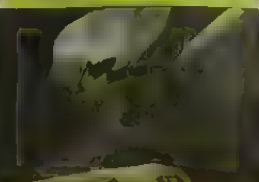
Une fin célèbre ! Mais soyez vigilants, il y en a peut-être une autre, cachée.

## Survie en milieu hostile

Tout n'est pas boum dans ce jeu ! Parfois, il faut réfléchir un minimum.



Pour franchir cette barrière de ronces, cherchez du feu.



Rien de tel qu'un bon repas pour attirer ailleurs ces araignées.

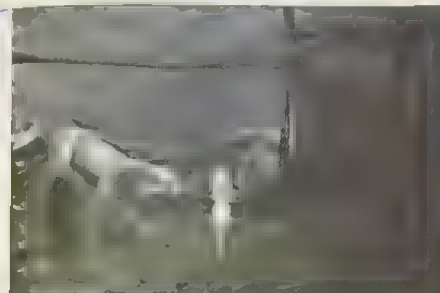


Des brontosaures, des moustiques... De quoi regretter le Club Med !

Ces combats de catch avec une d'vers le de monstruosité géantes. Et le bougre a du répondant avec que ques combos sacrement efficaces ! Les affrontements au corps à corps sont une récréation franchement réussie et d'autant que l'on peut jouer avec l'environnement. Ici on se suspendra au mur pour tomber de tout son poids sur le dos d'un T-Rex. Là, grâce à des appuis opportuns, on se balancera d'un bout à l'autre de la zone de combat pour surprendre son adversaire par derrière. Et quand on vient finalement à bout d'une sale bestiole à moitié morte, on se vautre dans le sang et on se casse la tête. Et encore, on ne vous parle pas du tout dernier niveau, où le jeu se termine. Le jeu sera exposé comme un mal de foie avant de s'échapper à l'occasion de tout détreure dans les rues avant de faire une petite grimpe sur l'Empire State Building. Rien de moins !

Malgré ces bonnes choses, tout n'est pas rose dans le royaume du gros po. Le King Kong est plein de trucs, mais souvent à l'abri d'un jeu contenu solide, une absence flagrante de liberté des challenges parfois un peu répétitifs. Autant dire qu'on gâcher exagérément aura pour ses frais.

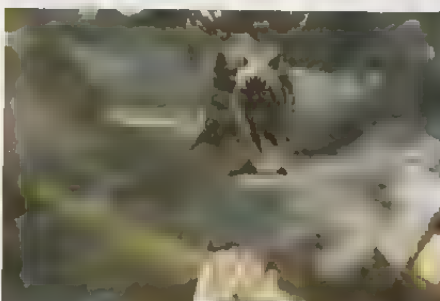
**Classe** En jeu de vidéos du film, on ne retrouve qu'une scène d'introduction. Tout le reste, notamment les incises, est fait de petites mains expertes des studios d'Ubisoft.



Evidemment, notre jeune star elle passe son temps à chercher les ennemis.



Cette descente sur un radeau vous conduira au cœur d'un pandémonium.



Le hurlement du T-Rex se double d'un effet visuel très réussi.

« La prise en main du singe est parfaite : on sent la pesanteur du titan et son incroyable agilité. »

En revanche, pour un grand public avide de sensations fortes, ce voyage dans l'île du roi singe prendra très vite une allure de grand huit. Pas le temps de réfléchir jamais, et toujours plus d'émotions ! Foie de testeur la recette fonctionne, essai éminent grâce au savoir-faire d'Ance. On sent quand même que les gars d'Ubisoft Montpellier ont un peu manqué de temps. Bugs de collision, à la limite, gestion des caméras médiocre dans les niveaux du gorille (surtout à New York). Heureusement, l'ambiance générale, sans égaler celle de la version 360, offre un bel compromis graphique sur nos vieilles Xbox. Les textures sont sans doute moyennes,

mais les niveaux offrent toujours un terrain assez vaste avec une profondeur de champ un peu brumeuse mais néanmoins assez convaincante. Et surtout, l'esthétique s'avère être une totale réussite et contribue largement à l'immersion étouffante du jeu. Plus qu'une grande œuvre, ce jeu nous avons ici affaire à un étouffant produit hybride, qui ne laissera personne insensible et qui embarquera les plus tolérants dans une aventure sincèrement inoubliable. Et même si la fin arrive très vite, après huit heures environ, on se surprend à vouloir y retourner illico. Souhaitons au film de Peter Jackson de faire autant d'effet à son public, aussi conciliant soit-il !



Inutile d'essayer de l'abattre. Au mieux, vous pourrez le retarder.



Le roi Kong contre un tyrannosaure ? Un combat serré !



À l'assaut de la montagne de Kong ! Mais un sacré comité d'accueil vous attend.



Le niveau dans New York est rigolo, mais relativement anecdotique.



Quand on soulève des troncs d'arbre géants, pourquoi pas des bus ?

## Le verdict

- X** Graphisme : Plaisir convaincant, même si les décors sont un compromis inévitable. Il faut dire que ça bouge beaucoup à l'écran !
- X** Son : Du très très grand spectacle. Une immersion incroyable dans une jungle hostile dans un 5.1 superbement mixé.
- X** Jouabilité : Une prise en main pas toujours si simple à cause de certains choix de boutons. Mais rien de bien insurmontable.
- X** Durée de vie : Un des gros écarts du jeu. Huit heures. En soit, c'est tout à fait légitime, mais votre portable ne va pas tenir.

## En résumé

King Kong : tout d'une pièce, à la fois fun et épique, vous emporte dans une aventure où vous en garderez des souvenirs inoubliables. Si vous n'avez pas encore de console, vous serez gâtés !

15

**360** : Nous avons pu jeter un œil plus que curieux à la version Next Gen du jeu. Mes amis, quelle claque ! On est très loin du rendu de la Xbox, avec notamment une végétation et un Kong photoréalistes.



# Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth

Ciel décoloré, horreur visible, l'attente joue dans les règles son rôle sur papier Lovcraftien.

Texte : Fabrice

EXCLUSIF  
XBOX

Maximale  
Difficulté



Dev : Headfirst  
Ed : Bethesda  
Genre : Action/aventure  
Lieu : High  
Moteur : Unreal Engine 2  
Site : www.callofcthulhu.com



Le passage à une cinématique est marqué par un grain opaque.

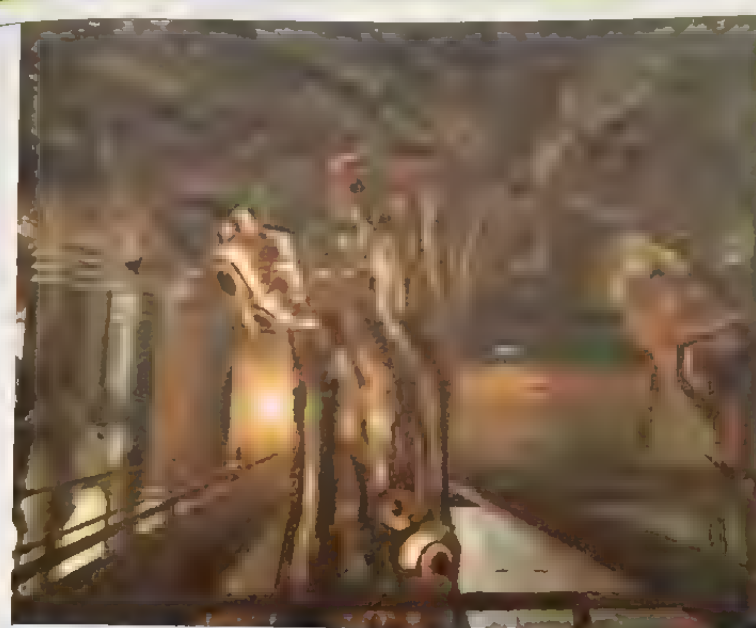


Sans arme, Jack est une proie facile. La discrétion s'impose.



Vous n'avez pas loin si vous ne vous soignez pas au plus vite.

Il y a encore quelques mois, le jeu d'aventure semblait être qu'un vestige d'un autre âge, quatre ou cinq dix ans en arrière. La gestation aux limites de l'agoré de Dark Corners of the Earth a fini par aboutir. Entre-temps, de Silent Hill à Bad Boys 2, la Xbox aura vu défiler toutes sortes d'horreurs plus ou moins abjectes. Mais sous sa forme universelle, le jeu demande sans cesse de repousser pas moins dans son sillage l'effroi d'un fond marin de nouveauté. La peur, le malaise, l'occultisme, n'avaient encore jamais été traités avec un zèle aussi marqué. L'atmosphère supporte la rigueur des durs à cuire du métal, d'acier. Tout le contraire de Jack Walters, héros malheureux de ce système recouvert de mauvaises nouvelles. Après six ans d'enfer psychologique, le jeu vient d'être effacé de la mémoire. L'ancien privé prodige a du mal à se remettre. Pas très à l'aise en hauteur, devant le cadavre putréfié ou à l'arrière d'une camionnette bien secouée, il est le nain d'un homme qui n'est pas un homme. La situation, un grave handicap pour lequel un héros à son cœur vaillant ne sera amené à explorer une fois de plus ces recoins sombres de la terre, qui aura l'élégance de passer en revue les apparences de son monde dérangé. Car les apparences sont trompeuses. Une vue subjective et bestiale par laquelle la part Dark Corners n'a en fait qu'un Doom-like. Ces auges de vie



Le Shoggoth renvoie bien la vision d'horreur décrite par Lovecraft.



Un objet pouvant être déplacé n'est jamais là sans raison...



Selon votre état mental, vos visions seront plus ou moins fiables.

« La traque est sans pitié, et la moindre blessure non soignée, handicapante, peut s'avérer fatale à plus ou moins long terme »

radars et autres reclus de visée qui ont coutume d'être à l'écran d'un jeu vidéo n'ont pas cours ici. Et Jack ne peut compter que sur son très solide instinct de survie. Si il sait apprécier la possession d'un bon colt, d'un fusil ou même d'une mitraillette d'une mitraillette à camembert, c'est aussi parce qu'il s'en trouve bien souvent pourvu pour prolonger son épouvantable existence. Une fois repéré, la traque est sans pitié et la moindre blessure non soignée



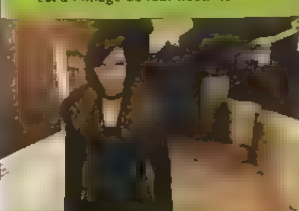
immédiatement handicapante, peut s'avérer fatale à plus ou moins long terme. Encore faut-il avoir de quoi se panser ses plaies, et surtout un coin tranquille pour opérer en toute sécurité. Devoir botter péniblement en quête désespérée d'une planque de fortune, ça vous trouble. Toute étouffée, se révèle être une expérience véritablement angoissante. Après quoi, les seules secondes consacrées aux soins peuvent encore paraître interminables sous la pression et la dépression ambiantes. Car avec ça, Jack a le moral aussi fragile que sa constitution. Les corps éclatés, les relents nauséux de décomposition, les abominations dont

Innsmouth, début du cauchemar...

Le jeu ne se joue pas à l'imaginaire que le joueur a vu.



Le labyrinthe étant des habitants est à l'image de leur hostilité.



Le masque d'Innsmouth ne touche heureusement pas tout le monde.



Le symbole des Anciens permet de sauvegarder sa partie.



On passe plus de temps à recharger avec angoisse qu'à tirer.

Moderation : Si les points de sauvegarde ne manquent pas, en abuser sanctionne le score Final au même titre que le nombre d'archives retrouvées. La durée de la partie ou votre santé mentale.





## Xtra

### APPEL OCCUPE

Le plomb ne suffit pas pour neutraliser certaines créatures. Avec le réflexe de détourner le regard pour ne pas finir cinglé.



Le plomb ne suffit pas pour neutraliser certaines créatures.

## Xtra

### PHOBIE DES GRANDS LIEUX

Le plomb ne suffit pas pour neutraliser certaines créatures.



Prenez soin de vos alliés, vous n'en aurez pas souvent !



Autant que possible, mieux vaut réduire la menace en silence.



Garder un œil attentif aux loquets peut vous sauver la vie !



Puis tout jeune, le moteur du jeu pourra encore vous surprendre.

## Le verdict

- Graphisme** : Le jeu est visuellement très agréable, avec une atmosphère très sombre et effrayante.
- Son** : L'ambiance sonore est très bonne, avec des effets de son très réalistes.
- Jeux de rôle** : Le jeu est très bien conçu, avec des mécanismes de jeu très intéressants.
- Durée de vie** : Le jeu est très agréable, avec une durée de vie très longue.

## En résumé

**15**

# SUFFERING

LES LUTTES SONT SEULES LA VIE

"Un incontournable du genre FPS sanglant" 18/20

New Look septembre 2005

Une atmosphère angoissante

Des hordes d'ennemis sortis de vos pires cauchemars

Un jeu d'action saignant

18+

DOOM ROOM

MIDWAY

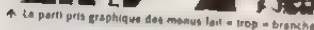
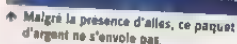
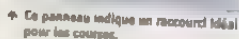
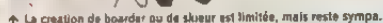
Official site: www.suffering-game.com







↑ Selon vos performances, votre classement évolue rapidement.



Xtra

JUNE 2004

*A* *A* *A*

2

1000

42

10

1. *Phragmites*

1998

1. 1. 1.

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 278: 1039-1044.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

[illegible]

Pourquoi les autres ne se font pas de la même façon ?  
 Une fois de plus, on se rend compte que les autres ne peuvent être que des pour récupérer

## COURSES, TUNING ET GADGETS PAR



**WWW.LARUSHGAME.COM**




**DES COURSES SURPUISSANTES ET DES CRASHS SPECTACULAIRES**

UNE LIBERTÉ D'ACTION HALLUCINANTE : PLUS DE 800 Km DE ROUTES FIDÉLIMENT REPRODITES DANS LES QUARTIERS DE LA

UNE AMBASSÉE GANGSTA RAP US DANS LES QUARTIERS CHAUDS DE LA, AVEC UNE BANDE SON OMNIE PAR DE GRANDS NOMS DU RAP

**12+**

[illegible]





↑ Chauffé à blanc, il n'est pas rare qu'un Man se mette en boule

# Marvel Nemesis : L'Avènement des Imparfaits

Conjugué par Marvel, L'Imparfait ferait presque aussi peur qu'un Bescherelle

Tento Seti



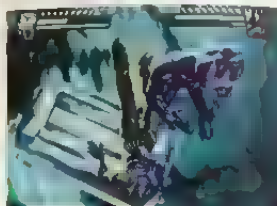
**Xtra**

CONTRE AVEIS

1. 1944  
 2. 1945  
 3. 1946  
 4. 1947  
 5. 1948  
 6. 1949  
 7. 1950  
 8. 1951  
 9. 1952  
 10. 1953  
 11. 1954  
 12. 1955  
 13. 1956  
 14. 1957  
 15. 1958  
 16. 1959  
 17. 1960  
 18. 1961  
 19. 1962  
 20. 1963  
 21. 1964  
 22. 1965  
 23. 1966  
 24. 1967  
 25. 1968  
 26. 1969  
 27. 1970  
 28. 1971  
 29. 1972  
 30. 1973  
 31. 1974  
 32. 1975  
 33. 1976  
 34. 1977  
 35. 1978  
 36. 1979  
 37. 1980  
 38. 1981  
 39. 1982  
 40. 1983  
 41. 1984  
 42. 1985  
 43. 1986  
 44. 1987  
 45. 1988  
 46. 1989  
 47. 1990  
 48. 1991  
 49. 1992  
 50. 1993  
 51. 1994  
 52. 1995  
 53. 1996  
 54. 1997  
 55. 1998  
 56. 1999  
 57. 2000  
 58. 2001  
 59. 2002  
 60. 2003  
 61. 2004  
 62. 2005  
 63. 2006  
 64. 2007  
 65. 2008  
 66. 2009  
 67. 2010  
 68. 2011  
 69. 2012  
 70. 2013  
 71. 2014  
 72. 2015  
 73. 2016  
 74. 2017  
 75. 2018  
 76. 2019  
 77. 2020  
 78. 2021  
 79. 2022  
 80. 2023  
 81. 2024  
 82. 2025  
 83. 2026  
 84. 2027  
 85. 2028  
 86. 2029  
 87. 2030  
 88. 2031  
 89. 2032  
 90. 2033  
 91. 2034  
 92. 2035  
 93. 2036  
 94. 2037  
 95. 2038  
 96. 2039  
 97. 2040  
 98. 2041  
 99. 2042  
 100. 2043  
 101. 2044  
 102. 2045  
 103. 2046  
 104. 2047  
 105. 2048  
 106. 2049  
 107. 2050  
 108. 2051  
 109. 2052  
 110. 2053  
 111. 2054  
 112. 2055  
 113. 2056  
 114. 2057  
 115. 2058  
 116. 2059  
 117. 2060  
 118. 2061  
 119. 2062  
 120. 2063  
 121. 2064  
 122. 2065  
 123. 2066  
 124. 2067  
 125. 2068  
 126. 2069  
 127. 2070  
 128. 2071  
 129. 2072  
 130. 2073  
 131. 2074  
 132. 2075  
 133. 2076  
 134. 2077  
 135. 2078  
 136. 2079  
 137. 2080  
 138. 2081  
 139. 2082  
 140. 2083  
 141. 2084  
 142. 2085  
 143. 2086  
 144. 2087  
 145. 2088  
 146. 2089  
 147. 2090  
 148. 2091  
 149. 2092  
 150. 2093  
 151. 2094  
 152. 2095  
 153. 2096  
 154. 2097  
 155. 2098  
 156. 2099  
 157. 2100  
 158. 2101  
 159. 2102  
 160. 2103  
 161. 2104  
 162. 2105  
 163. 2106  
 164. 2107  
 165. 2108  
 166. 2109  
 167. 2110  
 168. 2111  
 169. 2112  
 170. 2113  
 171. 2114  
 172. 2115  
 173. 2116  
 174. 2117  
 175. 2118  
 176. 2119  
 177. 2120  
 178. 2121  
 179. 2122  
 180. 2123  
 181. 2124  
 182. 2125  
 183. 2126  
 184. 2127  
 185. 2128  
 186. 2129  
 187. 2130  
 188. 2131  
 189. 2132  
 190. 2133  
 191. 2134  
 192. 2135  
 193. 2136  
 194. 2137  
 195. 2138  
 196. 2139  
 197. 2140  
 198. 2141  
 199. 2142  
 200. 2143  
 201. 2144  
 202. 2145  
 203. 2146  
 204. 2147  
 205. 2148  
 206. 2149  
 207. 2150  
 208. 2151  
 209. 2152  
 210. 2153  
 211. 2154  
 212. 2155  
 213. 2156  
 214. 2157  
 215. 2158  
 216. 2159  
 217. 2160  
 218. 2161  
 219. 2162  
 220. 2163  
 221. 2164  
 222. 2165  
 223. 2166  
 224. 2167  
 225. 2168  
 226. 2169  
 227. 2170  
 228. 2171  
 229. 2172  
 230. 2173  
 231. 2174  
 232. 2175  
 233. 2176  
 234. 2177  
 235. 2178  
 236. 2179  
 237. 2180  
 238. 2181  
 239. 2182  
 240. 2183  
 241. 2184  
 242. 2185  
 243. 2186  
 244. 2187  
 245. 2188  
 246. 2189  
 247. 2190  
 248. 2191  
 249. 2192  
 250. 2193  
 251. 2194  
 252. 2195  
 253. 2196  
 254. 2197  
 255. 2198  
 256. 2199  
 257. 2200  
 258. 2201  
 259. 2202  
 260. 2203  
 261. 2204  
 262. 2205  
 263. 2206  
 264. 2207  
 265. 2208  
 266. 2209  
 267. 2210  
 268. 2211  
 269. 2212  
 270. 2213  
 271. 2214  
 272. 2215  
 273. 2216  
 274. 2217  
 275. 2218  
 276. 2219  
 277. 2220  
 278. 2221  
 279. 2222  
 280. 2223  
 281. 2224  
 282. 2225  
 283. 2226  
 284. 2227  
 285. 2228  
 286. 2229  
 287. 2230  
 288. 2231  
 289. 2232  
 290. 2233  
 291. 2234  
 292. 2235  
 293. 2236  
 294. 2237  
 295. 2238  
 296. 2239  
 297. 2240  
 298. 2241  
 299. 2242  
 300. 2243

[illegible]

⬆ Elektra sait aussi bien faire tourner les couteaux que les têtes.



↑ Profitez des éléments du décor pour achever vos ennemis.



⬆ Telle l'épée bien connue, un bien voisin danger semble planer sur la Chose.



↑ Les éléments du décor peuvent être balancés, Solara ne le sait que trop bien.

## Le verdict

- ☒ **Graphisme** : les 30 tracés et le moteur graphique en sont-ils à moyenne la plupart des enseignants découvrent
- ☒ **Son** : une vitre pour exister de Debraux les maîtres d'école se heurtent à une explication qui ne rassure
- ☒ **Jouabilité** : instructive de game abord à utilisation directe, complexe à mesure des niveaux les règles deviennent nouvelles
- ☒ **Durée de vie** : certains passages n'offrent ni ne reviennent de principe, alors que les autres sont très utiles

## En résumé

✱ Nostalgie  
 ... me quand j'étais en ...  
 ... de Marvel a vu le jour en ...  
 ... son premier et meilleur superhéros

MERCI

**TELE2 ADSL. C'EST VOTRE ARGENT  
QUI VA ETRE CONTENT.**

**ADSL**  
**jusqu'à 16 mega**  
(débit IP - 20 mega en débit ATM)



local et national

Prix TTC/mois les 3 premiers mois  
puis 14,85 €/mois les 9 mois suivants

Prix TTC/mois les 3 premiers mois  
puis 24,85 €/mois les 9 mois suivants

ou au **0 800 10 10 10** [www.tele2.fr](http://www.tele2.fr)

# TELE2 INTERNET





Battlefield, où la guerre qu'il est toujours possible de se renouveler avec talent.

# Battlefield 2 : Modern Combat

Après une trop longue attente, Battlefield lance enfin son assaut sur console. Opération réussie !

Texte : Hervé

- Dev : EA GAMES
- Genre : Action
- Plate-formes : PC, Xbox 360, PS3
- Site : www.battlefield.com
- Ed : Electronic Arts
- Cost : 24 990 000 €
- Pub : Electronic Arts

Le jeu de Battlefield 2 est toujours aussi bon, mais il est un peu plus sympa. Mais il est aussi un peu plus difficile. Les deux aspects sont liés. Les développeurs de Battlefield 2 ont voulu créer un jeu de guerre moderne, un jeu de guerre qui est plus réaliste, plus complexe, plus difficile. Ils ont voulu créer un jeu de guerre qui est plus sympa, plus accessible, plus amusant. Ils ont voulu créer un jeu de guerre qui est plus réaliste, plus complexe, plus difficile. Ils ont voulu créer un jeu de guerre qui est plus sympa, plus accessible, plus amusant.



Comrade au volant, double frag au premier tournant !

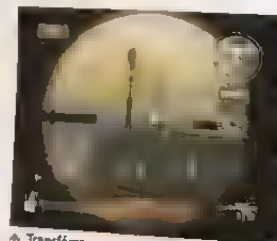


Vue cockpit externe : cela reste un jeu de guerre à contrôler.

## Xtra

### FÊTE FORAIRE

À l'heure de la fête foraine, les développeurs de Battlefield 2 ont voulu créer un jeu de guerre moderne, un jeu de guerre qui est plus réaliste, plus complexe, plus difficile. Ils ont voulu créer un jeu de guerre qui est plus sympa, plus accessible, plus amusant. Ils ont voulu créer un jeu de guerre qui est plus réaliste, plus complexe, plus difficile. Ils ont voulu créer un jeu de guerre qui est plus sympa, plus accessible, plus amusant.



Transférez-vous vers un sniper pour bénéficier des tirs isolés.

À distance, les soldats doivent se retenir vers le mode campagne. Et cette solution tient en un slogan digne d'un bar : de l'essence (voir deux). Soyez qui vous voyez. En effet, fixez un de vos soldats sur un boulot, vous vous sentirez dans son corps pour prendre le contrôle dans un effet plutôt stylisé. Mais, que ? Exercez le système de votre bon sens. Ce système va relever avec Modern Combat. La notion d'équipe ou de spécialité ne prend pas, un tout autre sens. Vous pouvez en effet incarner chaque membre de votre escouade, quelle que soit la

## Transferts en pleine action : un métier, bien plus qu'un métier !

Vos premiers transferts ne vous serviront qu'à vous rapprocher du plus vite et au plus près de l'action, conditionnée du FPS que vous êtes. Vous apprendrez à utiliser les véhicules, car ils sont décisifs pour faire travailler tous les corps d'armes ensemble (assaut, sapeurs, véhicules) dans un délai limité, pour plus d'efficacité.



Quelques passages en hélico pour dégager la zone.



...avant de transférer vers l'unité d'assaut qui va atterrir sur le navire.



On amorce les charges avant de reprendre de la hauteur...



...pour ensuite larguer ses explosifs directement sur l'objectif !



Pensez à réparer vos chars entre deux affrontements.



Avec certaines cartes immenses, les véhicules sont précieux.



Vos médailles ! À ne pas oublier à la buvette des commémorations !



Un défi parfait au sniper reste ardu depuis un hélicoptère.



Les engagements à l'ancienne sont toujours de la partie.



Ce char va regretter d'ignorer la présence de sapeurs.

Tipe : Les positions de sniper, toujours en hauteur, sont celles qui offrent le meilleur champ de vision. Employez-les donc en étapes intermédiaires pour vous transférer efficacement d'une unité à l'autre.





















Les Rangers et le Celtic sont deux des nouvelles licences.



Le système de touche n'a malheureusement pas changé.

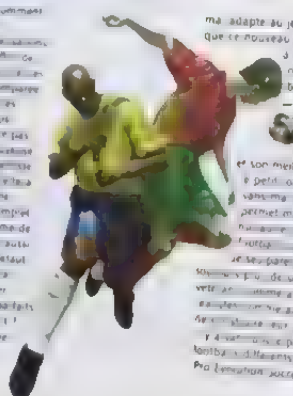


Le jeu de tête demande un placement au poil et un timing serré.



Pour les nouveaux, l'entraînement est un passage obligé.

Enfin, au jeu de tête, malheureusement, on ne peut pas se servir de la touche pour éliminer l'adversaire. C'est dommage, car c'est une des grandes forces de la touche. On ne peut pas se servir de la touche pour éliminer l'adversaire. C'est dommage, car c'est une des grandes forces de la touche. On ne peut pas se servir de la touche pour éliminer l'adversaire. C'est dommage, car c'est une des grandes forces de la touche.



ma, adapté au jeu fou l'inverse, et l'on croit que le nouveau jeu n'apporte pas grand chose à la série. Ce serait pourtant mal dire. Les moments de pur bonheur, que connaissent ceux qui se jetteront sur ce cinquième opus. Grâce à ses nombreuses et indispensables nouveautés, et son meilleur équilibre attaque/défense, le petit monde de simulation de football de la série permet même de se faire plaisir comme jamais. Les joueurs de la série sont des personnages à la fois stéréotypés et réalistes. Les joueurs de la série sont des personnages à la fois stéréotypés et réalistes.

### Le verdict

- X Graphisme : Peu d'évolution, le rendu est toujours problématique, quelques améliorations, mais les animations ont un caractère un peu rigide.
- X Son : Des commentaires assez intéressants, mais les commentaires de la série sont un peu répétitifs.
- X Jouabilité : Les joueurs de la série ont un comportement assez rigide, ce qui est dommage.
- X Durée de vie : La série n'a pas de durée de vie, car elle est déjà morte.

### En résumé

17

Henry, le joueur de la série, est un joueur de la série. Il est un joueur de la série. Il est un joueur de la série. Il est un joueur de la série. Il est un joueur de la série.

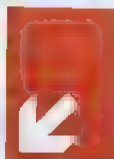
DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TELEPHONE AU

08 926 88 926

0900 702 11



LA PLUS



61500  
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez  
sur votre Minitel

les nouveautés  
pour vous

pour vous

3615 ASTU  
3615 SOLU

NUDGE interactive 3615 0,34 €/mn  
0892 0,34 €/mn  
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)





⬆ Au bal des jeux d'action, *Ninja Gaiden* mène une nouvelle fois la danse.

## Ninja Gaiden : Black

Tapi dans l'ombre, le katana dressé, Hayabusa se prépare à faire sauter de nouvelles têtes.

Texte : Brandon

Dir : Team Ninja	Ed : Tecmo
Genre : Action	Lang : Multi
Nbre joueurs : 1	Plat : Gamecube 360 G
Site : Non	

Les mains encore moites d'une expérience passée traumatisante, le joueur tente d'oublier. Oublier qu'il a vécu quelques mois plus tôt la plus belle aventure et son pire cauchemar. Oublier les nombreuses manettes brisées sur sa table en bon bonhomme échoué au rebas dans

une usine suédoise. Oublier ses extinctions de voix dues à une intelligence artificielle revoltante capable de parler de ses adversaires virtuels. Depuis, à l'autre bout du monde, un homme effleure unactus moqueur en pensant aux victimes causées par le lunam *Ninja Gaiden* Non, M. Tomonobu Itagaki, surnomme le Mac Gyver nippon, peut être capable de vous faire oublier ce chef d'œuvre avec deux bouts de carton et un ballon de volley, ne se lasse pas de vous faire oublier. Et il ne compte pas s'arrêter là. La preuve ? Cette édition Black, véritable baromètre pour jouer nerveux. Bien plus qu'un simple jeu, il peut être considéré comme une prise de conscience. Toucher, drôle, tactique à appliquer pour

### Xtra

#### ESPACE DÉTENTE

Porte que tout ninja méritait repos. Itagaki, grand challenger à la diff. que vous pourriez tenter sans deux chapitres du mode principal. Bredne un bon en temps limité. Luer dans un monde avec une simple page de jeu. Ninja Gaiden a été révisé et amélioré. Les personnages ont été redessinés, les ennemis ont été améliorés, les armes ont été améliorées. Les ennemis ont été améliorés, les armes ont été améliorées. Les ennemis ont été améliorés, les armes ont été améliorées.



⬆ Sans censure, la fête est plus folle... Chérie, ça va trancher !

chaque affrontement, le joueur n'a aucune excuse et ne peut que constater son faible niveau devant l'écran rebarbail du Game Over. Il fait ce qu'il peut, le bougre, mais ses réflexes ne sont pas suffisants. Machiavélique, *Ninja Gaiden* commence par attirer ses futures proies en affichant un graphisme toujours aussi sexy, limite proche de la génération 360. Une fois connectée sur un écran haute définition, non valide par votre banquier, les habitués trouvent leurs repères rapidement pendant que les nouveaux venus investissent les lieux, les rélines toutes diatées par la qualité de l'animation. Hayabusa, ninja de profession, court sur les murs, enchaîne les salos entre deux façades

⬆ Cherchez l'erreur. Cette édition Black ne permet pas de garder ses armes et items, une fois le jeu terminé pour recommencer à jouer en adossant le challenge *Ninja Gaiden* proposant l'option

## Victime de sa mode, Hayabusa enfle ce qui lui sied, en cuir de préférence.

Comme le monos d'origine du chien pour bonne conduite, le maille-Itagaki vous offre un nouveau costume. Il vous restera à jouer en mode No Mail. Hard. Very Hard et à achever son effroyable challenge de réparation et une mission. Prévoyez ensuite un long séjour en maison de repos.



⬆ Quand Alma est de sortie, l'homme n'hésite pas à se mettre sur son 31. ⬆ Un simple costume pour avoir achevé le mode Mission... Maigre récompense. ⬆ Pour les fans de DOA, Hayabusa se montre sous son vrai visage. ⬆ Des cinq costumes, l'original est le plus réussi. Question de goût...



⬆ Tout ennemi a son point faible, prenez le temps de chercher.



⬆ Vos victimes changeront selon la difficulté choisie.



⬆ Meilleure version ou pas, les joueurs laisseront l'ancêtre tranquille...



⬆ Un simple clic et votre stick droit aura l'option camera 360°.



⬆ Certains aspireraient jouer avec les deux héroïnes, ils vont être déçus.

## « Hayabusa sème les têtes de ses patients pour égayer son vis-à-vis. »

⬆ para les pour rejoindre les toits, et profite des barres horizontales pour tourner avec l'aisance d'un trapéziste slave. De quoi reléguer toute la royauté de Perse et autres "Néo" phylies sortis de la matrice dans un spectacle de cirque amateur. Ceinture noire du matriquage en masse. Il repense les sols couler hémoglobine et sème les têtes de ses patients pour égayer son vis-à-vis. Un détail que nous autres, Européens, apprécions d'autant plus. Il considère ses armes comme ses propres enfants et les dépose dès qu'il peut à l'école de la forge pour leur apprendre de nouvelles techniques. Diabla, qu'il a fière allure avec son bâton tendu, autrefois disponible uniquement avec les packs téléchargeables *Hurricane Pack*. Deux add-on que l'on retrouve maintenant dispersés dans le mode

principal selon la difficulté choisie, vous poussant par la même à terminer plusieurs fois le jeu pour débouquer les nombreux bonus. Itagaki, bon samaritain caché, a même implémenté un dernier mode réserve aux « petits » joueurs que l'on débloque en mourant trois fois au premier stage. Ça s'intitule Mode Dog (on conseille toutefois de cacher sa sauvegarde pour éviter les moqueries...). *Ninja Gaiden Black* a donc tout d'une grande. Beau comme un Dieu, svelte comme un ninja, à la prise en main immédiate et à l'intelligence artificielle toujours plus diabolique, le dernier-né d'Itagaki se définit comme le clone amélioré de son paternel. Et s'il ne peut guère attirer une ancienne clientèle refractaire du moindre challenge, il comble les plus exigeants, les fans, et conforte sa place de leader sur le marché du jeu d'action.



### Le verdict

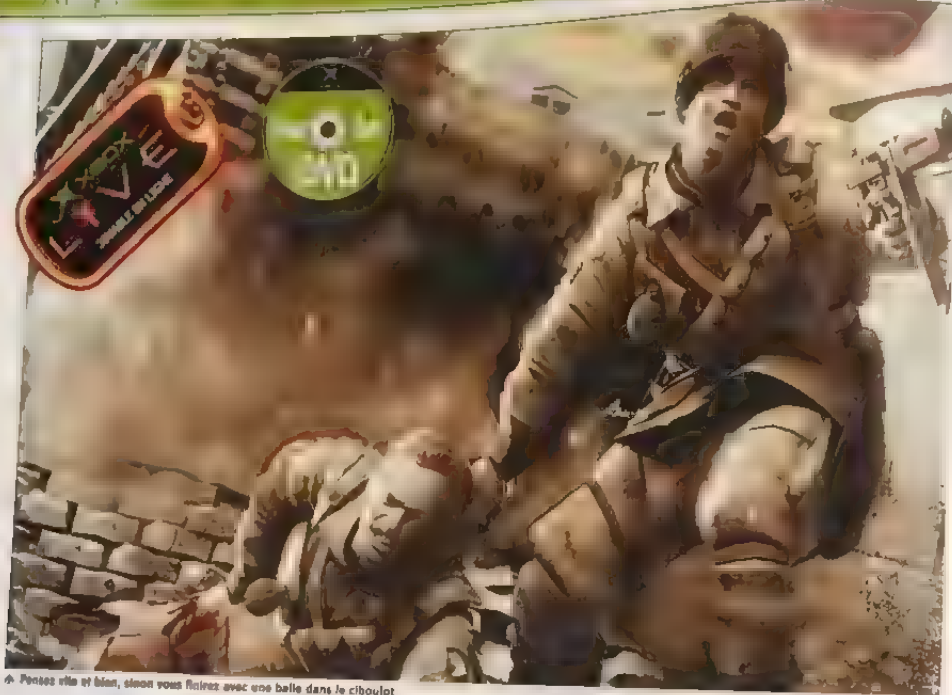
- Graphisme. Couvert de bleus, le joueur comprend dès lors qu'il vient de se prendre plusieurs heures de claque visuelle.
- Son. Membres arrachés, têtes tranchées, notre ninja orchestre cette symphonie en sang majeur avec talent.
- Jouabilité. Les excuses sont nombreuses mais renvoient à une seule réalité évidente : quand votre héros meurt, vous êtes mauvais.
- Durée de vie. Mode Mission, plusieurs niveaux de difficulté, des tonnes de bonus à l'erte, essayez déjà de le finir une fois.

### En résumé

*Ninja Gaiden* prouve bien qu'il y a une vie après 39.45 et Skyline l'année et les gangsters décoflés. À vous d'accepter son challenge masochiste.

19,5





Pensez vite et bien, sinon vous finirez avec une balle dans le ciboulot

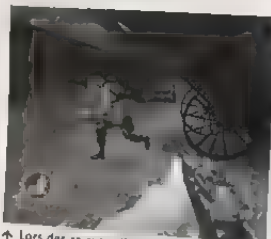
# Brothers in Arms : Earned in Blood

Partir la fleur au fusil ? Déconseillé, c'est bientôt la saison du chrysanthème...

Texte : Thomas

- Dir. : Loriot Software
- Ed. : Ubisoft
- Genre : Action/Stratégie
- Lang. : 4 joueurs max
- Nbre joueurs : 2 ou 2
- Dir. : Gears 50 6
- Site : www.brothersinarmsgame.com

Well-Life, développé par Gearbox en 99. Là où l'on incarnait un marin dont l'histoire se déroulait au moment du débarquement d'un soldat qui sera amené à croiser Matt Baker, un des personnages principaux. Simple et efficace, ce système permet de ressusciter sans trop se fouler un contexte et une mécanique qui ont peu changé. Visuellement semblable à des jeux comme Call of Duty ou Medal of Honor, Brothers in Arms opte en revanche pour un aspect tactique assez prononcé. En plus de votre petite personne, il vous faudra commander une ou deux escouades en les plaçant au mieux selon la configuration du décor. Feus de barrage, contournements ou assauts calculés, vous devrez jongler avec les ordres pour progresser sans risquer votre vie et celle de vos hommes.



Lors des ralentis, l'écran prend une teinte plutôt jolie.

Très sympa dans l'esprit. Mais le jeu a gardé la plupart de ses défauts et souffre d'un déséquilibre en matière de réalisme, ce qui rend l'expérience plus frustrante qu'autre chose. Les niveaux sont toujours aussi rigides et si ça n'est pas prévu, alors que celle-ci offre une couverture infime pour peu que l'on s'accroupisse derrière. De même, on ne peut pas demander à nos 100 tonnes de couvrir un endroit précis comme dans Full Spectrum Warrior et est dommageable de ne pas parvenir à bouger une barrière qui fait office d'obstacle à moins que l'on ne réussisse à empêcher l'IA d'arriver. Ses réactions sont très bles, il n'y a rien de...

## Xtra

**DÉCET DE GUERRE**  
On ne peut plus originale, la mise en scène se fait presque exclusivement à coups de flashbacks dans lesquels Harlock nous raconte ses missions avec un supérieur. De gros ralentis entre les scènes de jeu, ce qui permet de mieux saisir l'ambiance et de mieux comprendre les événements. C'est dommageable de ne pas parvenir à bouger une barrière qui fait office d'obstacle à moins que l'on ne réussisse à empêcher l'IA d'arriver. Ses réactions sont très bles, il n'y a rien de...



Rouge et balafre... le redouté à la vie normale va être dur.



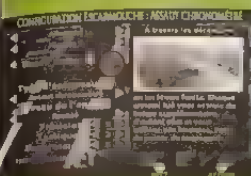
Vous revivrez le sort de Brothers in Arms dans le peau d'un autre gars.

Fire in the hole

Tout va aussi mieux se passe, de gendarme abattu une fois sur deux au massacre. Le problème est que à part ça, il n'y a rien de vraiment pas et ne tentent même pas de fuir.

## Même quand les balles ont cessé de siffler, l'ennemi est toujours là.

Le mode Escamouche vous offre d'incarner un soldat dans des missions à la fois très variées et très difficiles. Les paramètres de parties sont disponibles, du temps d'attente d'objectifs à la défense, en passant par l'élimination chronométrée de tous les ennemis de la carte. Ces missions sont aussi jouables en coopération.



Les paramètres et variantes augmentent sensiblement la durée de vie du jeu.



Pour une fois, il est possible d'incarner un soldat du camp ennemi, Schmil !



Difficile de progresser lorsqu'on est cerne, il va falloir la jouer serrée.



Ah, l'austerité de l'architecture allemande... Faites donc tout pêter !



Bon, qui c'est qui va me nettoyer ce foutoir maintenant ?



Munitions infinies, puissance meurtrière... Faites-en bon usage !



Envoyez-les au feu et récoltez les lauriers comme un chacal.



Dire que ces deux cloches se croient à l'abri. Pool !



C'est quoi ce sourire en coin ? J'ai un bout de salade ?

« Earned in Blood ressemble beaucoup plus à un disque additionnel à l'ancienne qu'à une véritable suite. »

» désobéir à un ordre direct et de se ruer à l'attaque en faisant lamentablement foirer vos efforts de fin tacticien. Les ennemis s'en tirent beaucoup mieux et changent d'endroit sous la pression, mais les scripts restent un peu trop limités. Il est par exemple déconseillé d'attaquer un soldat à moins de quelques mètres, même lorsqu'il est totalement acculé, puisqu'il retrouve instantanément ses facultés et vous abat facilement. Le jeu n'encourage clairement pas l'initiative solitaire et choque toujours par son imprécision. Il arrive fréquemment que l'on rate son ennemi à 3 mètres à cause du recul ou d'un viseur opaque qui prend tout l'écran. Enfin, dernier défaut, la carte tactique (accessible via une pression sur Back) empêche de voir

l'action ou le décor de manière optimale. On aurait aussi apprécié de pouvoir y manœuvrer ses troupes, mais BIA semble avoir décidé qu'il fallait toujours être au contact de ses hommes pour pouvoir leur donner le moindre ordre précis. Earned in Blood est donc un jeu frustrant car bide et brisant, et il ne peut s'apprécier que si l'on suit précisément le chemin qu'il a tracé. Si le joueur obéit, la mécanique fonctionne grâce à l'ambiance incroyable et à des missions pour la plupart intéressantes. La réalisation, sobre mais efficace, fait que l'on se sent vraiment dans la peau d'un Red Harlock quelque peu dépassé par les événements. Reste que le peu d'évolution fait que seuls ceux qui ont accepté et aimé Road to Hill 30 apprécieront Earned in Blood.

## Le verdict

- X** Graphisme : Pas vraiment de changements. Le jeu est toujours un peu terni, mais les décors n'en paraissent que plus réalistes.
- X** Son : Grosse ambiance, même quand il n'y a pas de musique. Avec un système 5.1, on s'y croirait vraiment et l'émotion est totale.
- X** Jouabilité : Il manque pas mal de petites choses pour que le côté tactique de BIA puisse s'exprimer comme il le faudrait. C'est dommage.
- X** Durée de vie : La campagne Solo est aussi longue (ou courte, à vous de voir) que celle du premier. Le mode Escamouche allonge la sauce.

## En résumé

Un bon add-on, mais ça reste un jeu. Les premiers pas sont difficiles, mais à l'instar de son prédécesseur, il est plus facile de passer un bon moment qu'un mauvais.

13

**X** Médic : Certaines missions, longues et difficiles, ne proposent pourtant pas de ravitaillement santé. Cet excès de réalisme nuit au jeu puisque la moindre blessure en début de partie compromet tout le reste.









↑ Seul Anas a la chance de briser la nuque de ses adversaires



↑ Les Jedi ont la capacité de se déplacer plus rapidement



↑ Souriez ! est possible de zapper les duels dans l'espace



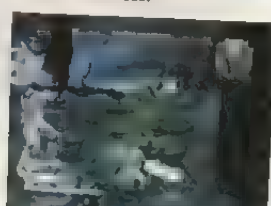
↑ Un singe brailleur, un contrebandier, pas de doute, on est dans Star Wars.



↑ Explotez plusieurs parties du croiseur pour en venir à bout.



↑ En mode Conquête, accumulez des points pour acheter votre équipement.



↑ De la loi rid'cule, Yoda est le Jedi le plus difficile à gérer



↑ Dans l'entre-deux, Luke fait des siennes

## Xtra

### LA BIEN

Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection. Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.

Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection. Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.

### Le verdict

- Graphisme** : Des graphismes humains pour une époque gardant un charme certain pour ceux qui ont déjà vu leur adolescence dans les salles de jeu.
- Son** : Des sons de jeu de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.
- Jouabilité** : Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.
- Durée de vie** : Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.

### En résumé

15

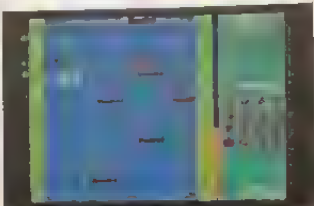
Petit rappel : la version de la collection est disponible en version numérique sur le site de la collection. Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.



↑ Pleiade, resucée totale de Space Invaders.



↑ Rygar, ou comment prouver qu'un mythe peut devenir ringard



↑ Swimmer et son gameplay au bord de la noyade.



↑ Solomon's Key : Sors ! Sors ! Sors ! Prends la clé !



↑ Tecmo Bowl, un jeu idéal pour apprendre les bases du foot US.

# Tecmo Classic Arcade

## La nostalgie peut rapporter gros. Tecmo vient réclamer sa part.

Texte : Prune

Éd. : Tecmo	Éd. : Tecmo
Genre : Compilation	Live : Non
Nbre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 30 €
Site : www.tecmogames.com	

La sortie de Tecmo Classic Arcade est un pari osé de la part de l'éditeur. Celui-ci ne disposant pas, officiellement, d'un catalogue d'un Capcom ou d'un Sega en Arcade. En effet, si une compilation des meilleurs titres de ces deux derniers peut combler bon nombre de nostalgiques, le doute est permis lorsque cela vient de la part de Tecmo. Demandez à un joueur ayant connu les salves enfumées dans les années 1980 de citer des jeux marquants et les par cette société, deux titres reviennent sans cesse : *Ninja Gaiden* et *Rygar*. La série des *Ninja Gaiden* étant absente du fait de sa disponibilité dans le jeu éponyme sorti en 2004, il ne reste plus que *Rygar*. Et manque de chance, y jouer aujourd'hui est pour le moins indigeste. Entre une réalisation que conque une main à l'écrit capricieuse et un intérêt absent, tout le mythe inspire par le titre disparaît en un instant. Ce problème se retrouve sur quasiment tous les jeux

composant cette compilation. Ainsi, sur les quatre shoot'em up présents, seul *Strato Fighter* (1991) se montre convaincant grâce à ses graphismes honnêtes et à ses idées anciennement novatrices, comme quand votre vaisseau pivote à droite ou à gauche pour que vous puissiez arroser indifféremment chaque côté. Dans la catégorie sport, *Tecmo Bowl* (1987, football américain) s'avère très fun, ce qui n'est pas le cas de *Tecmo Cup* (1985, football) sorte de *Kick Off* loupe. Quant à la catégorie Action-plateforme, elle présente des jeux que conques. Que ce soit le catastrophique *Swimmer* (1982) ou les sympathiques *Bomber Jack* (1984) et *Solomon's Key* (1986), aucun ne parviendra à retenir très longtemps l'attention du joueur du fait d'une jouabilité approximative. Reste *Pinball Action* (1985) qui, avec sa physique de balle désastreuse, achèvera de dégoûter tout amateur de l'ipper. Vous aurez compris, sur ces onze titres, seuls deux peuvent réellement contenter le nostalgique. Ce qui est très léger pour une compilation qui se vante nous vante comme regroupant tous les classiques d'Arcade de l'éditeur. Un titre dispensable donc, que vous ne laisserez pas plus de cinq minutes dans votre Xbox. Mais à au moins un mérite : celui de démontrer les progrès accomplis par Tecmo en termes de qualité et de créativité.

## Xtra

### MENUS

En vous aventurant dans les options, vous pourrez recadrer l'écran ou sur votre écran à l'aide de zooms. Ceux-ci n'utilisant pas par défaut la totalité de l'écran, la sortie et l'affichage disponible vous permettra de visualiser des éléments issus de chaque titre. Une maquette console pour des joueurs atterris de cette compilation.

## Le verdict

- Graphisme** : Des graphismes humains pour une époque gardant un charme certain pour ceux qui ont déjà vu leur adolescence dans les salles de jeu.
- Son** : Des sons de jeu de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.
- Jouabilité** : Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.
- Durée de vie** : Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.

## En résumé

Remarque : son document est disponible en version numérique sur le site de la collection. Les jeux de la collection sont disponibles en version numérique sur le site de la collection.

07

Nostalgie : Fans de Capcom, une compilation regroupant les mythiques *Final Fight*, *Ghosts'n Goblins* et autres *Commando* arrive en novembre. Espérons qu'elle sera réussie.



# Kameo

## Elements & Power

Je peux être...

un vif de glace

ou une plante boxeuse

Prenez dans la peau de Kameo et métamorphosez-vous en l'un des redoutables guerriers des éléments. Partez à la découverte de territoires enchantés et débarrassez-vous du traître maléfique Thern et de ses sous-filles : broyer, tabasser, carboniser, congeler, user, acquiescer... Tous les moyens sont bons. La seule personne capable de rétablir la paix du royaume, c'est vous. Et vous ne serez pas trop de 10. xbox.com

Microsoft  
XBOX LIVE

Cherchez moi  
et vous nous trouverez

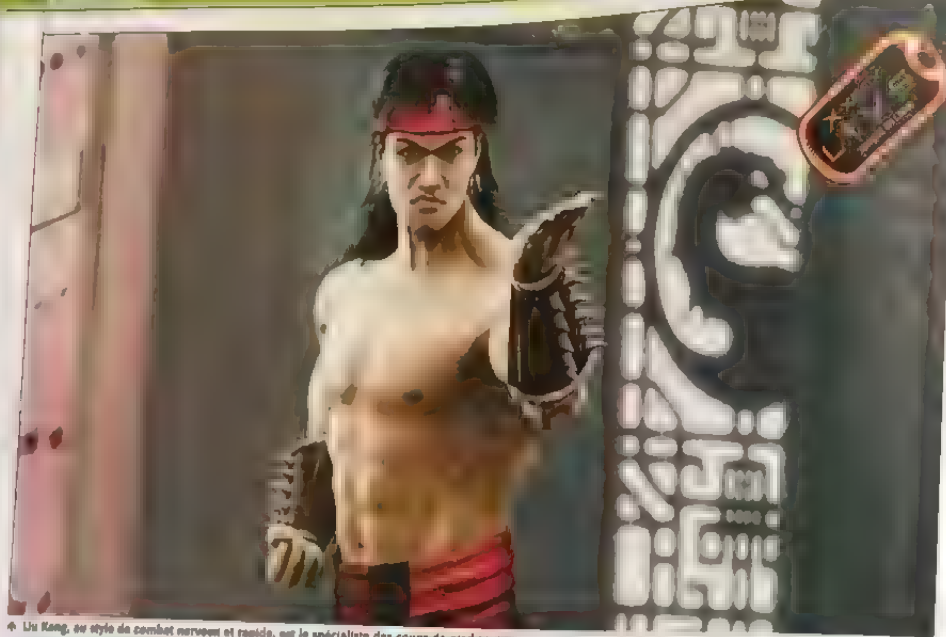
ou une avalanche  
de rochers

© 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, la logo Microsoft, Game Studio, Elements & Power, Kameo, la logo Kameo, Xbox, Xbox Live et la logo Xbox Live sont des marques déposées ou non, de Microsoft Corporation ou Rare Limited ou d'autres sociétés. Game Limited est une filiale de Microsoft Corporation. Le personnage Kameo est une création de Microsoft Corporation.









↑ Liu Kang, au style de combat nerveux et rapide, est le spécialiste des coups de pied sautés.

## Mortal Kombat : Shaolin Monks

Mieux qu'au cinéma de quartier, une série Z saignante à point pour les nostalgiques !

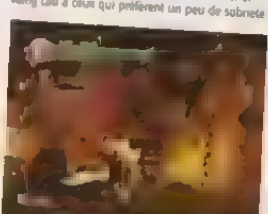
Texte : Julien Lemerchat

**Dev :** Midway **Ed :** Midway  
**Genre :** Action **Liv :** Mix  
**Libre jeu :** 1 & 2 **Pre :** Dream BBG  
**Site :** <http://mortal.com/>

**A** une époque où les jeux vidéo sont devenus de plus en plus complexes, Mortal Kombat : Shaolin Monks est un jeu qui revient à l'essentiel. C'est un jeu de combat, et rien de plus. Le jeu est simple, mais il est efficace. Il propose une expérience de jeu qui est à la fois accessible et challengeante. Les graphismes sont de qualité, et le son est excellent. C'est un jeu qui mérite d'être joué.



↑ Un chapeau volant aux bords acérés, c'est la touche Kung Lao.



↑ Prenez une épée pour rendre le combat un peu plus violent.



↑ Le plafond à pontes, très pratique, mais tellement saillant.

### Xtra

**DÉCOR MORTEL**  
Tout au long du jeu, vous découvrirez de nombreux secrets et bonus. Ces éléments sont dissimulés dans les niveaux et peuvent être obtenus en explorant les lieux. Ils offrent une expérience de jeu plus riche et plus variée.

Shaolin Monks propose ponctuellement des phases de plate-forme. L'essentiel du jeu est porté sur les moments d'act on brute. L'exploration est aussi privilégiée, puisque vous pourrez revisiter certaines zones pour y découvrir des secrets. Et des secrets, le jeu en est plein ! Shaolin Monks a été conçu avant tout pour faire plaisir aux fans de la série, et multiplie les clin d'œil (parfois obscurs) et les références aux anciens épisodes. Pour ce qui est de la jouabilité, on trouve les bases du genre beat'em all, auxquelles s'ajoutent les spécificités de la série. Le joueur dispose d'une panoplie

↑ Casting de stars : Subo Zero, Kage, Xiang, Raiden, Johnny Cage, Scorpion, Baraka, Goro... bons ou méchants, ils sont tous à l'œuvre dans ce jeu. Vous allez découvrir lesquels.

## De l'art de se débarrasser des ennemis... Attention, ça va trancher !

Multituez les combos pour remplir la jauge en haut à gauche. Vous pouvez alors placer une Fatalité, ou continuer à placer des combos pour infliger une Brutalité. Soyez encore un peu patient, et assénez une Multitalité, qui élimine tous les ennemis alentour ! Attention, certains sont insensibles à ce type d'attaque.



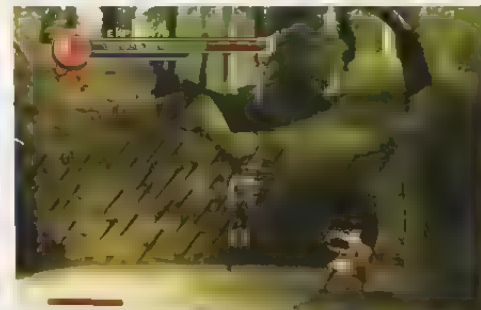
↑ Commencez par enchaîner les coups en passant d'un ennemi à l'autre. ↑ Appuyez sur la touche blanche pour lancer la séquence de Fatalité. ↑ Les Multitalités coûtent cher, mais éliminent tous les ennemis proches. ↑ Le mode Rage vous permet de disposer de capacités surpuissantes.



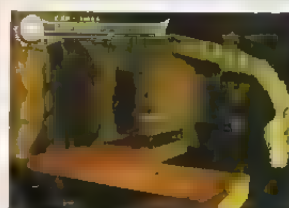
↑ Tant que Reptile est visible, le combat reste assez simple.



↑ Les combats contre le boss se déroulent en plusieurs étapes.



↑ Le décor regorge de pièges pour embrocher vos ennemis.



↑ Cette phase de plate-forme vous demande d'éviter le serpent.



↑ Un clin d'œil aux premiers épisodes... Les fans apprécieront.

« Seul, on s'amuse, mais c'est surtout à deux que le système de combat montre ses atouts. »

↑ d'attaques (pieds, poings, à distance), et d'autant de coups spéciaux. Le blocage, la projection ou l'utilisation d'éléments du décor sont également prévus. On obtient une jouabilité très dynamique, au sol comme dans les airs, qui offre de nombreuses possibilités de combos. Fidèle à la série tant dans son aspect (la violence) que dans sa maniabilité, le système de combat se prend en main facilement, mais demande du temps pour être bien maîtrisé. Seul, on s'amuse, mais c'est surtout à deux que le système de combat montre ses atouts. Ainsi, les amateurs de binôme seront ravis puisqu'ils pourront projeter l'ennemi vers leur coéquipier, qui le lui renverra d'un uppercut ! Une vraie partie de tennis ! Qui plus est, de nombreuses énigmes ne peuvent être résolues qu'à deux joueurs. En Solo,



les énigmes sont plutôt du genre saignant et le plus souvent à base de projections. Balancez un ennemi sur un mur pour le briser, sur une catapulte pour déclencher une réaction en chaîne, et ainsi de suite. Mais le meilleur reste quand même la possibilité d'achever les adversaires au cours d'une attaque finale sangulolente Fatalité, Brutalité, et même « Multitalité » (tuer tous les ennemis d'un coup) ces coups demandent une maîtrise indispensable, autant pour le plaisir des yeux que pour l'efficacité. Forcément répétitif, le jeu atteint néanmoins l'objectif simple qu'il s'est fixé : distraire le joueur en rendant hommage à la série. On notera que pour apprécier pleinement le résultat, être fan de la série et avoir un ami sous la main sont des prérequis indispensables.

↑ XP : À quoi ça sert de démembrer ses ennemis si on n'en retire rien ? Les Fatalités vous apportent un bonus d'expérience, qui vous permettra d'acheter des combos et autres coups spéciaux.

### Le verdict

- Graphisme : Agréable à l'œil, le moteur de jeu est acceptable sans offrir de performances exceptionnelles et l'an mai on est fluide.
- Son : Des musiques tirées des premiers épisodes pour la nostalgie et des doublages à deux euros assurent un effet bien kitsch.
- Jouabilité : Malgré la panoplie de coups assez large et es combos, il manque quelque chose de parfait ble pour ce qui est de la plate-forme.
- Durée de vie : On fait vite le tour de l'aventure principale, mais débloquent tous les secrets peut vous occuper un certain temps.

### En résumé

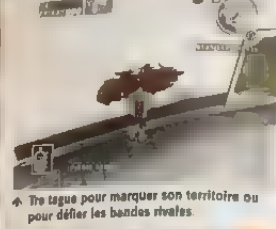
Mortal Kombat ne révolutionne pas le monde de l'action, mais délivre une performance agréable qu'on conseillera surtout aux amateurs de coop.

14









## Crime Life : Gang Wars

Dev: Kothari  
 Gang: Satish  
 Film: Masters: 1  
 www.hardcore-trainlife.com

**Xtra**

transporter de fonds pour commercer racketé. Cela dit, rien ne l'empêche de se promener librement, de taguez les murs, de dévaliser quelques magasins sur le t'argent ou de se prendre une pizza chez 10t pour relaire le plein d'énergie. Sur le papier, Crime Life a de quoi séduire une certaine catégorie de joueurs. Mais ces derniers, déchantant assez vite une fois au cœur de la jungle urbaine, constatent les bastions, l'arclion devien- rapidement confuse. Sans sur qui mposés être. Sans compter que les coups-fois n'est pas à l'amerc, bien trop souvent prise en défaut. En fait, le vrai crime c'est... à l'ies. On ne vient pas pour aller à p. us haut point de la plus purtor mais pour amerc, des durs de l'ourous s'ont instructions, mais se revient- rimbis. A l'ies, un simple rendez-vous pour s'agencer le r'arrue en quelques coups de repartant encore et encore. Et dire que les d'angues sur cela n'est pas possible. La bande son, quant à elle, devient pire au xant de la p'op' et la partition des D'iz- concourt d'pas, hélas, à l'arm de Crime Life envenime de développer, mais n'ait à se su et sur le fond et sur la forme.

## Le verdict

- ☒ **Graphisme** es mètre, syllabes et les lettres  
musicales ne font pas dans l'originalité  
animation des mises à mort s'en suit mieux
- ☒ **Son** Du bon son ahiphop pour ponctuer  
l'action pas contre aurait fallu passer à  
l'écrit : le dialogue pas vraiment inspire
- ☒ **Doublet** Tre dispose de nombreux combos  
et joues speciaux : Dommage que dans l'action  
on base son temps à bouter les boutons
- ☒ **Durée de vie** Grent les épreuves du gangsterisme  
pendu du temps. Mais avec aspect répétitif  
le jeu de la vie n'est pas amusant

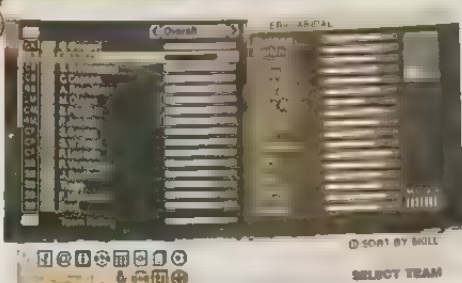
En résumé

06

# F.C. Manager 2006

Dev : Codemasters	Ed : Codemasters
Genre : Simulation	Live : 2 joueurs max.
Nombre joueurs : 1 ou 2	Prix : Environ 45.€
Site : <a href="http://www.codemasters.fr">www.codemasters.fr</a>	





différente de celle sortie en 2005. En ce qui concerne les matchs, ils sont toujours vus dans une 3D un peu poussoive qui ferait pleurer un adepte de FIFA ou PES. Il y a bien quelques progrès du côté de la modélisation de la pelouse ou des stades, mais dans l'ensemble les rencontres sont ternes et mal animées. Pire, malgré une large palette de stratégies et de tactiques, les équipes donnent souvent l'impression de passer outre vos consignes et d'appliquer bêtement les mêmes actions de jeu stéréotypées. Pas une catastrophe, mais il est quand même dommage de retrouver les mêmes défauts que l'an dernier vendus au prix fort.



**Xtra**

**FASHION VICTIME**  
Si vous n'avez pas d'endroit où aller, l'élégance et le bon goût sont de mise. Ici, c'est bien sûr le bon d'un terrain de football. Dans *FC Manager 2006*, vous pouvez créer votre manager de la tête aux pieds en choisissant quelques coupes de cheveux affreuses, des survêtements venant tout droit de la Pologne de 1923 ou des vestes en motif double breton à la Fernandez. De quoi river pendant les cinématiques !

## Le verdict

-  **Graphisme** : Quelques progrès pour les matchs en 3D malgré une animation hésitante. La palette « tableréas » est en effet sube.
-  **Son** : Un morceau de pop qui tourne en boucle, un brouhaha insupportable pendant les matchs. Vive le silence !
-  **Jocabilité** : Toujours la même interface « arda » et en pas ou cours pratique. Le jeu s'en trouve très haché.
-  **Durée de vie** : Le point fort du genre. Si vous êtes prêt à voir Guingamp champion d'Europe en 2014, est-ce vraiment en

## En résumé

# Cold War

Texte : Hervé

Dev : Mindware	Ed : Dreamcatcher
Genre : Infiltration	Live : Non
Nombre joueurs : 2	Prix : Environ 30 €
Site : <a href="http://www.coldwar-game.com">www.coldwar-game.com</a>	

**L**a guerre froide. Pas celle de Findus contre Picard non, celle qui voyait « SA et l'URSS se chamailler à coups d'ogives nucléaires. C'est dans ce contexte charmant que Matthew Carter, un reporter américain, se retrouve mêlé à un complot au cœur même du Kremlin. Ben vite, arête, evade et pourchasse son grand class quel, il va devoir démentir ses rumeurs d'une intrigue pourtant pas si serres que ça. Matthew, fidele à sa profession s'essouille apres deux semaines de course, joue des poings comme un p ed et ne connaît que son bruet comme arme à feu. Il lui reste cependant sa jgeotte et une admiration sans bornes pour Mac Gyver. C'est en effet un jeu d'infirmité vers on « debriote » que nous livre Mindware. Exit les gadgets high tech, vous devrez faire les poubes les pour construire mines « flashba », et autres joujoussances avec une bouteille en plast que une bo te de conserve et un flacon d'ether. Même la star du petit écran n'avait pas osé nous faire ce coup-là ! Sous cette approche



## Xtra

**SPETSNAZ**  
Pendant la guerre  
froide, ces forces  
spéciales  
surtentrainées,  
réputées pour leurs  
missions obscures  
étaient redoutées  
dans tous les pays  
par le giron de l'ex-  
URSS. Dans *Cold War*  
même s'il s'agit de  
« pires » adversaires  
de leur époque,  
leurs armes sont  
redoutables. Croiser  
une de vos victimes  
agonisant au sol  
ne les empêchera pas  
de continuer leurs  
patrouilles tout  
en simulant...

## Le verdict

**X** **Graphisme** Plutôt propre quand le vide ne egne pas. Cold War se permet même une camera rayon X assez réussie.

**X** **Son** Ne complex pas sur les musiques « série TV » et l'environnement sonore pour appuyer l'ambiance du jeu.

**X** **Jouabilité** La prise en mains est bonne, vous ne serez pas gêné pour mettre en p-80 vos pieges ou charger l'arme au poing !

**X** **Durée de vie** Relativement court et répétitif. Un 1 reez en soupirant suffisamment pas pas vous duty revenir.

## En résumé

✱ **Malédiction :** Il ne fait pas bon être sur la jaquette d'un jeu de management. Jacques Santini, Didier Deschamps et Roger Lemerre ont tous été éjectés de leurs clubs ou équipes après avoir figuré sur une boîte de jeu !



2020. RIEN N'ÉCHAPPE AU CONTRÔLE DES GRANDES FINANCES. PRESQUE.

16  
Microsoft  
game studios  
XBOX  
LIVE

perfectdarkzero.com

PERFECT DARK  
ZERO



# SéleXion

Desormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xécrables et se jeter sur les Xplosifs et A vous !

## Sport

### XPLOSIIF

Du dimanche au assidus, sur Xbox tous les sportifs peuvent trouver un terrain à leur mesure et tenter de devenir champions. Dans le haut du panier, les numéros du mondial toutes catégories confondues sont au top de leur forme, prêts à vous faire suer de plaisir !

**UN RAI DE POUSSIERE VOUS TENTE ?** Préparez les planches pour des descentes vertigineuses mémorables. Accessibles à tous les riders, gratifiants visuellement et intenses en émotions acrobatiques, le top ultime de la glisse se partage en Live jusqu'à huit !



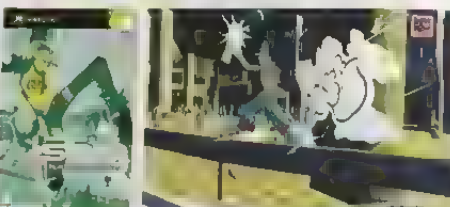
**LETALE FOOTBALL 2005** Si le titre 2005 a gagné du terrain en profondeur, le look-cavale joue sa meilleure saison. L'édition 2005 a gagné du terrain en profondeur de jeu et en convivialité avec ses compétitions à quatre. Puisque la cavée 2006 pas gaire « ramouille », autant garder sa barrique ou se la procurer à moindre prix.



**IMPOSSIBLE à battre** le champion du grand règlement conserve sa couronne, et elle lui va comme un gant ! Plus en jambes, en profondeur et en subtilités tactiques en et hors combat, le noble art à tout pour devenir populaire, à part le Live.



**GUERRE DES GANGS DE RIDERS TAGGERS**, utilisation optimisée des environnements urbains, bande-son subboostée et prise en main très intuitive sont les atouts de JSRF le jeu de roller extrême où l'on ne se fait pas rouler !



**ALORS MÊME QUE LA CONCURRENCE** d'ici, la simulation de Konami croule l'écart par son réalisme toujours plus extrême. L'entraînement est de mise, de même qu'une petite rum se à bave pour les habileurs de l'édition précédente.



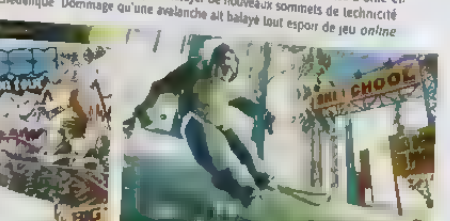
**LE TIGRE DES GRENS A ENCORE MANGÉ DU LON !** Plus pointilleux qu'à ses habitudes, il réalise un parcours sans faute : modes de jeu pleins de cadence, personnalisation extrême du golfeur, contrôle du club plus précis et enfin le mode Online tant réclamé.



**À LA VOLÉE OU EN FOND DE COURT**, Top Spin assène des coups détonants de séries indémodables. Sa technique irréprochable et sa richesse de jeu en font aussi le maître incontesté des courts sur le Xbox Live.



**TOUJOURS À CONFRONTATION** blanche et extasy, le roi des descentes d'olie en rajoute une couche et des skis pour tayer de nouveaux sommets de technicité psychédélique. Domage qu'une avalanche ait balayé tout espoir de jeu online.



## À VOIR

Pas d'or, mais médaillés tout de même, les compétiteurs doués qui suivent n'ont rien de challengers par défaut. Loin d'être en bas de classement, car malgré tout de haut niveau, ces athlètes-là ont presque tout pour devenir champions.



**DOA X**  
Bombes anatomiques et décors de rêve pour des parties de beach volley où la température monte à chaque point disputé ! Le sport à mœurs dans toute sa gloire lubrique, et ludique.



**MADDEN NFL 2006**  
Réserve à une élite, car tout en anglais, le meilleur représentant d'un des sports les plus confidentiels fait dans le solide, malgré sa persistance à ne pas signer pour le Live en Europe.



**NBA STREET V3**  
Inattaquable sur le bitume et en équipes, le basket de rue explose les paniers et la concurrence, quels que soient les playgrounds urbains !



**OUTLAW GOLF 2**  
Sans gêne et bourde d'hormones, le golf version hardcore ou presque tous les sens sont comblés, c'est ici ! Plus à pratiquer à plusieurs sur le Live qu'en solitaire, c'est du plaisir instantané pour tous.



**RUGBY 2005**  
Performant et pas fermé, ce ballon ovale arrondit les angles pour mieux se laisser manier. Démocratique, il demande juste un minimum de pratique.



**TONY HAWK'S UNDERGROUND 2**  
Lifting rebelle pour Tony Hawk face à l'équipe de Bam Margera de Jackass ! Plus extrême, mais toujours aussi pure et addictive, la came enivre malgré une réalisation assez datée.



**FIFA STREET**  
Déchaînées, les stars mondiales de la FIFA s'enchaînent sans retenue ni loi autre que celle de la rue : jeu acrobatique et stylisé, maniabilité doopee et duree quasiment illimitée à plusieurs, c'est du fun assuré !



**NBA LIVE 2006**  
Plus spectaculaire, plus fluide et enfin digne de porter son nom : le dernier basket d'EA tient le haut du panier, en attendant de pouvoir apprécier le contre de son challenger de chez 2K.



**ESPN NHL 2K5**  
Le meilleur pour son accessibilité et sa classe naturelle, ce hockey tous publics met le feu à la glace. Ne manque que la compatibilité Live, au programme de son imminent successeur.



**ROCKY LEGENDS**  
Aussi entraînante et peu réaliste que les films, la légende du ring de l'étalement italien en a pourtant dans les gants et dans le short !



**SSX 3**  
Dépassé mais pas obsolète, le précédent trip hors-piste du maître alpin de la planche n'a pas à rougir devant son successeur, d'autant qu'il remonte les pentes au demi-tarif.



**Xécrable**  
Même pas d'âmes d'être remplacées ou spacing partners d'un tour, à laisser aux vétérans. Rebutés ludiques sans autre but que de tacher avec le sport ! Ils sont à dévorer à tout prix en 3D en gâcheries jamais amies.

✖ **Abus de pouvoir** : Il ne se prend pas en main en un tour de bras, mais après, c'est le pied seul contre tous. Fab console l'ultra-violent Dethrow aux fans de sport futuriste façon SpeedBall.

✖ **Relais hache** : Depuis le départ de Stéph, certains pigistes au MDX se sont trouvés un nouveau sport : le saut de chapeau par-dessus la jambe suivi d'un sprint pour éviter coups de fil et de poings.





## QUAND VITESSE RIME AVEC CLASSE

Faites chauffer le bitume à New York. Rafalez des Kudos en enchaînant les dérapages contrôlés en plein Tokyo ou en décollant dans les rues de Londres. Avec Project Gotham Racing 3, parcourez les plus belles villes de la planète au volant des voitures de sport les plus rapides du monde. Lâchez les fauves. [ProjectGothamRacing3.com](http://ProjectGothamRacing3.com)



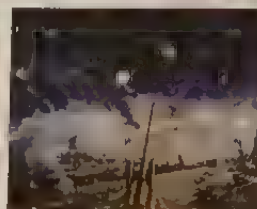
© 2005 Electronic Arts Inc. EA GAMES, le CHEVAL CABRE, les logos qui y sont associés ainsi que les marques et designs alternatifs sont des marques de EA GAMES. Les autres noms de marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. EA GAMES, le logo EA GAMES et les autres noms de marques sont la propriété de Electronic Arts Inc. EA GAMES, le logo EA GAMES et les autres noms de marques sont la propriété de Electronic Arts Inc. EA GAMES, le logo EA GAMES et les autres noms de marques sont la propriété de Electronic Arts Inc.



# ProjeXion Privée

Un moment des meilleurs DVD du moment. Histoire de se régaler un peu les palettes avec quel bon vin ?

Édité par TF1 Vidéo



## Kingdom of Heaven

### Edition collector

Nous irons tous au paradis.

Au Moyen Âge, un jeune forgeron veut et doit apprendre que son père est un puissant seigneur en Terre Sainte. Il devra bientôt succéder à ce chevalier, qu'il a rencontré sa vie dans les enjeux politiques du royaume de Jérusalem.

LE FILM. Difficile de ne pas comparer Kingdom of Heaven à Gladiator. Films en costumes, avec de grosses épees et des affrontements épiques. Pourtant, le ressemblance s'arrête là. Si Gladiator n'était finalement qu'un formidable peplum bien lubrifié, le nouveau chef-d'œuvre de Ridley Scott se révèle d'une trempe encore supérieure.

hoir, bien plus noir que son prédécesseur. Il rejoint parfois, dans son pessimisme médiéval, l'excellent La Chair et le Sang de Paul Verhoeven. En prime, il se permet pas mal d'audaces, comme cette bataille majeure zappée d'une ellipse, et dont on ne découvre que la conclusion funèbre. Évidemment, croisades en Terre Sainte obligent, on sent bien qu'il y a là-dessous une réflexion sur la situation israélo-palestinaise. Mais là encore, Kingdom of Heaven n'en son bien. Ajoutons également qu'on y trouve une pléiade de comédiens émérites, tous très bien dirigés. Même Orlando Bloom est bon. C'est dire !

LE DVD. C'est l'une des grosses sorties de la fin d'année pour FFE, et donc une édition de toute beauté. Image d'une perfection bluffante à tous les niveaux, et son à l'avant. Des trois pistes, y compris une DTS en VO (c'est assez rare pour le souligner, on ne sait que le possède le plus de dynamique). Notamment lors de la bataille finale, c'est un concert d'effets qui vous fera regretter d'habitude, en vie. Le gros des suppléments est monopolisé par un excellent making-of de quatre-vingt-dix minutes, à nsi que par deux documentaires plus courts, revenant sur la dimension historique du film. Passionnant !

Size matters. Comme d'habitude, on parle déjà d'une version longue de Kingdom of Heaven. Une édition DVD serait à leurs déjà en branie en zone 1. Ils ne perdent pas de temps.

Éditeur

TF1

Son  
VO/VI DD 5.1  
VO DTS

Image  
16/9

Prix  
Environ 10 €

Date de sortie  
Disponible

Sorties DVD

## Lost - saison 1

Koh-Lanta fait des émules.



Après le crash d'un avion sur une île perdue, une quarantaine de passagers doivent apprendre à survivre en attendant d'éventuels secours. Mais leur présence n'est peut-être pas si fortuite. Et que de ré des créatures qui rodent dans la jungle ? LES EPISODES. Après un pilote spectaculaire et particulièrement bien maîtrisé, le rythme se calme pour le reste de la saison. Plus qu'une histoire de survie, Lost se veut finalement une série intéressante surtout à ses personnages et au mystère auquel ils sont confrontés. D'ailleurs la structure des épisodes reflète bien cette orientation : pour moitié des flash-backs destinés à approfondir l'un des quatorze protagonistes principaux, pour l'autre, quelques révélations ou nouveaux mystères sur l'île. Dans la première moitié des épisodes, cela fonctionne à merveille. Sur la seconde, l'impression de remplissage est bien réelle. Les scénaristes ont au moins su éviter le soap à outrance, les personnages manichéens ou l'impression d'être devant un Koh-Lanta scénarisé. Toutefois, difficile d'être sûr qu'ils aient des réponses à donner tant ils noient le poisson. Malgré tout, Lost est un feuilleton accrocheur qui donne envie de découvrir tous ses secrets.

LES DVD. Superbe et à l'aise pour une série qui devrait très vite passer en DVD. Au programme : un 6.25V de qualité et une qualité globale digne d'un bon cinéma. Bon ça ne gâche pas le plaisir de vos soirées, mais si vous avez un DVD de la grande classe. Même si les suppléments, avec pas mal de scènes coupées (des flash-backs supplémentaires), quelques commentaires audio, et si que des featurettes sympas, à défaut d'être transcendantes.



Éditeur  
Buena Vista

Son  
VF/VO DD 5.1

Image  
16/9

Prix  
Environ 50 €

Date de sortie  
23 nov 2005

## Moi, Peter Sellers

Tout n'était pas rose chez la panthère !

La vie, la mort, et surtout les femmes de Peter Sellers, sans doute l'un des plus grands comiques du XX<sup>e</sup> siècle... Et l'un des plus capricieux !

LE FILM. Après Ray, c'est décidément l'époque des biopics. Il faut dire qu'avec Peter Sellers, le sujet a de quoi faire saliver. Du bonhomme, on connaît l'incroyable

carrière, de Blake Edwards à Stanley Kubrick (en passant par quelques nanars). Et grâce à quelques bouquins récents on connaît également tout le caractère lunatique, insaisissable, colérique parfois odieux souvent.

Domage qu'ici le traitement adopte soit aussi grossièrement psychologique. Peter et sa maman, Peter et sa relation infantile à sa première épouse. Enfin bref vous voyez le genre ! Par chance, le film se targue aussi d'humour (heureusement !) et de quelques audaces formelles sympas. Et même si on demeure très loin du génialissime Man on the Moon de Milos Forman, la référence en la matière, il faut jouer l'incroyable prestation de Geoffrey Rush dans le rôle-titre. Une ressemblance à s'y méprendre !

LE DVD. Un transfert très convaincant pour un film très coloré, pop culture oblige. Le son, bien évidemment, fera la part belle aux avant, même si les musiques s'avèrent très enveloppantes. Surtout, préférez la VO, seule capable de rendre toute la saveur des accents.

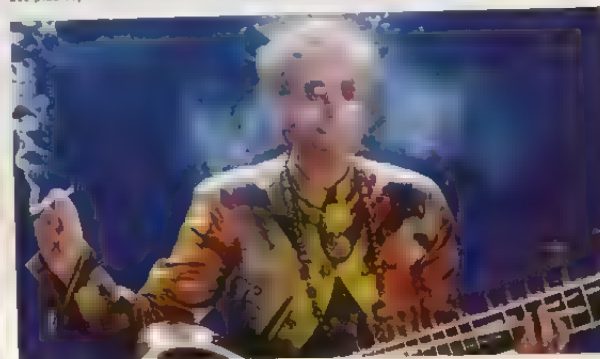
Éditeur  
TF1 Vidéo

Son  
VF/VO DD 5.1

Image  
16/9

Prix  
Environ 20 €

Date de sortie  
Disponible



### Garden State

Chaque âge de spectacle possède ses films génériques. Garden State en présente tous les symboles : retour chez lui pour un jeune homme après dix ans d'absence, brimé avec les vieux pères, nostalgie de l'enfance, désillusions de la réalité, et puis aussi un bon d'humour et de romance. Zach Braff, vu dans Souffle, se retrouve ici devant et derrière la caméra pour un sujet assez personnel. C'est touchant, drôle et bien vu. Date de sortie : 9 novembre. Prix : Environ 15 €.

### Les Experts, Jusqu'au dernier souffle

Un double épisode des Experts réalisé par Quentin Tarantino, qui clot la cinquième saison de façon impétueuse. Une heure et demie de tension quasi permanente menée par des scénaristes jamais en manque d'inspiration. On s'attend de voir le score autant d'audace dans la mise en scène après plus d'une centaine d'épisodes. Une épique coup de poing au rythme des mariages russes. Si chers à Gissel. Date de sortie : 9 novembre. Prix : Environ 15 €.

### Breaking News

C'est qu'il fait un bien fou au cinéma hongkongais, ce Johnny To ! C'est simple, on n'avait pas vu ça depuis le départ de John Woo pour les États-Unis. La mise en scène est ultra-fébrile, avec de vrais moments de bravoure technique. Et le sujet, entre polar et manipulation des médias, est traité avec intelligence et un respect des personnages et des situations rarement vu. Définitivement indispensable. Date de sortie : 23 novembre 2005. Prix : environ 20 €.





## Robots

## ROBOTS

Même les robots peuvent traîner des casseroles.

➡ Dans cet univers de robots, un jeune garçon, un peu inventeur sur les bords, s'en va à la grande ville afin de présenter ses projets à un petit industriel original. Mais un complot se trame.

**LE FILM** On ne va pas s'attendre longtemps sur le scénario de *Robots*. D'abord parce qu'il a autant d'inspiration que ceux de l'Âge de gloire précédent opus de Chris Wedel et Carlos Saldanha. Comprenez : tant les personnages que l'intrigue générale ne dépassent jamais


l'épaisseur narrative d'un jeu vidéo de l'ordre de *War*. Et pourtant ! Tout comme dans l'âge de glace, l'homme respire en permanence une foie insoumise et une puissance barbes que friquent presque le talent de Pixar. Avec quelques purs moments de grâce complètement gratuits, mais incroyablement drôles. Et puis, franchement, quel autre produit pour les enfants oserait proposer une bande son avec une chanson de Tom Waits ? Rien que pour ça, au moins.

LE DVD. Dans le cas d'un animé conçu en numérique, on s'attend à un résultat quasiment parfait. Rien à dire ici, l'image présente un rendu de toute beauté : compression transparente, pique superbe, couleurs éclatantes... Le son, lui, propose une pêche étonnante, même en ces temps de prouesses technologiques. À la VO, est il ne s'agit pas ici de précocité. C'est juste que les voix américaines sont celles de grands comédiens, alors que les Français jouent dans ce cas précis dans les rangs de l'amateurisme flegmatique. Quant aux suppléments, ils proposent les habitudeuses featurettes rigolotes ou (plus ou moins) informatives. Un produit convenu, mais carré.

## La trilogie Quatermass

la science-fiction britannique à coups de marteau.

**Le Monstre** La Marque Les Monstres de l'espace les aventures du professeur Quatermass au cœur de l'étrange. Il faut dire que le célèbre directeur du projet Fusée britannique possède un don véritable pour repérer les vilaines anomalies venues de l'espace.



**LES FILMS.** Attention ! Nous réunissons ici trois films qui sont, en fait, proposées à la vente à l'unité. Pourtant un coffret aurait représenté une meilleure solution pour faire découvrir ces œuvres majeures du cinéma fantastique et de SF. Il faut vous prévenir également qu'on est très loin, ici, des œuvres de Spielberg et Lucas. Real se situe entre 1955 et 1967, la trilogie affiche un budget minimaliste et des effets spéciaux pas très élaborés d'Ed Wood. Mais qu'importe, tant ces trois opus ont su marquer durablement l'imaginaire collectif. Le premier, *Le Monstre*, narre le retour d'une expédition spatiale, avec un seul survivant infecté par une étrange matière cosmique... Un peu bavarde, peut-être, mais d'une rigueur et d'une ferveur quasi documentaire, avec un méchant (sous sa forme humaine) réellement inoubliable. Le second, *La Marque*, réalise un an seulement après l'invasion des profanateurs de sépultures de Dan Siewal, dot beaucoup à ce dernier

**Éditeur**  
Metropolitan

**Son**  
VO/VF mono 2.0

**Image**  
4 / 3 / 16 / 9

**Prix**  
Environ 10 €  
le DVD

**Date de sortie**  
Disponible

et anticipe l'univers des *Envoyés*. Mais tout ceci n'est rien face au troisième épisode : les *Monstres de l'espace*, ce pur chef d'œuvre de SF Histrorie sans méchant véritable. Malgré son titre, c'est avant tout un voyage dans l'inconscient de l'humanité à travers quelques-unes des idées les plus hallucinées de l'époque. Et le film de réécrite au passage l'histoire de l'homme vu depuis Mars ! Bref la trilogie Quatermass est incontournable pour tout fan avide de curiosités d'époque. Surtout qu'il s'agit ici du meilleur de la production de la Hammer, la célèbre boîte de production 100 % britannique. Le bon vieux temps, quoi ! LE DVD. Asses étonnamment, les films ont fait l'objet d'une restauration de qualité (l'image IN88 et 4:3 d'origine pour les deux premiers, couleurs et 16:9 pour le dernier) est formidable de propreté et de netteté. Idem pour le mixage son, même si le mono demeure d'actualité. Dommage qu'on ne trouve, en tout et pour tout, qu'un seul supplément sur les *Monstres de l'espace* : un documentaire sur la Hammer qui fait la part belle à la SF et à Quatermass. Un peu léger, surtout qu'il y avait matière à plus de documentation.

### Les autres sorties du mois

**Asian Star Vague 3**  
ÉDITEUR : FPE  
AVIS : Cette cuvee ne comprend pas seulement *Breaking News*, mais une inpotée d'autres titres dont nous essaierons de reparler.

**Assaut sur le Central 13**  
ÉDITEUR : Metropolitan  
AVIS : Bon sang, on y a  
presque cru à ce remake  
d'Assaut, le grand film  
de John Carpenter !  
Presque

**King Kong**  
ÉDITEUR : Montparnasse  
AVIS : il s'agit ici de  
l'original, chef-d'œuvre de  
1933, qui a inspiré à l'image  
près le film de Jackson  
et le jeu d'Ubi !

**Lost Highway**  
ÉDITEUR : MK2  
AVIS : Encore une édition pour cet opus majeur de Lynch. Espérons qu'elle sera supérieure en qualité et en contenu à la précédente.

**Seinfeld - saison 5**  
ÉDITEUR : GTHV  
AVIS : On les a attendues  
très (trop ?) longtemps,  
mais les saisons de *Seinfeld*  
défilent enfin à un rythme  
soutenu

**Les Simpson - saison 6**  
ÉDITEUR : FPE  
**AVIS :** Toujours beaucoup de patience entre deux saisons des Simpson ! Mais c'est pour la bonne cause. Les éditions sont de toute beauté.

**Les Sopranos - saison 5**  
ÉDITEUR : Warner  
AVIS : Un des meilleurs cruds  
de la série depuis  
longtemps. Alors que  
se dessine à l'horizon une  
sixième et dernière année

**Star Wars Épisode III**  
ÉDITEUR : FPE  
AVIS : Ô rage ! Ô désespoir !  
On ne l'a pas reçu à temps  
pour vous en parler  
Promis, on se rattrape  
début décembre !

**Trouble**  
ÉDITEUR : FPE  
AVIS : Un nanar d'une  
prétention cosmique  
(ou comique, on ne sait  
plus) avec Benoit Magimel  
silicone (si, si).

**Un chien andalou**  
ÉDITEUR : Montparnasse  
AVIS : Le chef-d'œuvre  
surréaliste de Buñuel et Dalí,  
qui a inspiré bien  
des cinéastes avides  
d'horreur ou d'étrange.

### 3... Extrêmes

## L'art asiatique du frisson

Trois excellents-métrages horribles réalisés par trois maîtres de l'horreur asiatique que sont *Fu i Chan* (HK), *Park Chan-Wook* (Corée du Sud) et *Takashi Miike* (Japon).

**LE FILM** Le film d'horreur à segment aurait le vent en poupe ? Pourtant, le genre n'a pas forcément donné que des œuvres notables. Et puis il y a ce fameux problème entre les parties (et encore ah n'y oupe pas. Même si dans l'ensemble il n'y a aucun court : vraiment la honte ! tous ne sont pas de valeur égale et tous ne

tant pas toujours les cohérents avec  
les autres. Et indépendamment ? Eh bien,  
on passera assez vite sur l'opus hongkongais,  
qui existe également sous la forme d'un long  
métrage. C'est la nouveauté de son duosur  
cannibale, le veut bien trop « auteur-sante »  
pour réellement combler l'amateur d'étrange.  
Le segment de Park Chan-Wook (*Old Boy*)  
s'avère bien plus jubilatoire, méchant et  
saignant, même si on reprochera toujours  
au cadavre 54-54-54 d'être un peu trop  
Endre, le dernier tiers de M. He se distingue

ne lement les autres. En D mot, j'utilise à présent l'achat du DVD ! D ne pu s'arrêter pour le moment, il aiment aller à la piscine. Je ne s'assemble à rien d'autre, si ce n'est à des autres fois de Takashi e Digne et peut être également à David Lynch. Ce qui n'est pas une mince référence.

**LE DVD.** Une superbe édition de chez Wild Side, comme d'habitude sera en toutes de dédicte. Il m'écrit oblige 3 Extrêmes, r'analyse de quatre volumes et sonore avec les plus grands. Ne manquez pas également les sous-titres, trois ma gneur, un pour chaque film. Selon qui le ma lleur, la encore, est le troisième ! Malgré tout, ces documentaires sont sans doute un peu courts et on aura l'habitude en outre pu de conscience. Et ce n'est pas de la gourmandise.



Éditeur  
Wild Side

Son

Image  
16.9

Ртх  
Ерхон 20 €

Date de sortie  
Disponible

**Le Masque de Zorro - Édition spéciale**

[illegible]

### Black Jack

[illegible]

**L'Empire des Loups - Édition simple**

...qui s'écrit : Jean-Christophe Grange est-il ou non  
 un bon écrivain de roman ? Et tout ça, horrible  
 des points ! Les livres Pourpas, les points  
 une œuvre au cinéma finissent dans  
 les pointes de la critique, ici, c'est  
 un malade de moins (conscience  
 d'ailleurs !). Et même d'ailleurs  
 même pas malade... Étrange. En  
 fin, ça change d'un peu.  
 de la langue qu'il y a un petit  
 état de santé : Disponible  
 Prix : Environ 20 €.





# Play:More

## Sommaire

## Sur le DVD

Vous en fin de mois de décembre. Pour certains, il est synonyme de vacances d'hiver et de fêtes de fin d'année. Pour d'autres, pour les amateurs de jeu vidéo, il marque l'arrivée tant attendue de la Xbox 360 et du MOX 160. Mais ce n'est pas pour autant que le MOX 160 vous attend. Et notre partie DVD répond pour vous présenter tous les contenus de la Xbox 360 et du MOX 160. Ce mois-ci, nous vous présentons les contenus de la Xbox 360 et du MOX 160. Ce mois-ci, nous vous présentons les contenus de la Xbox 360 et du MOX 160. Ce mois-ci, nous vous présentons les contenus de la Xbox 360 et du MOX 160.



Xbox 360  
Live

### CONTENU DE LA DÉMO

Digne successeur de Crusaders, Kingdom Under Fire Heroes en reprend les mécanismes à savoir un mélange de stratégie en temps réel à la Warcraft III et d'action à la Dynasty Warriors. Cependant, il ne se contente pas de faire office de simple suite Plus riche que son prédécesseur, il propose d'incarner sept persos en mode Solo et onze sur le Live. Il dispose aussi d'un mode Spectateur Online pour assister à des affrontements et tirer parti de la victoire des uns et de la défaite des autres. Par contre, malgré ses sept niveaux de difficulté, il demeure assez peu accessible à la moyenne des joueurs en mode Solo.

### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

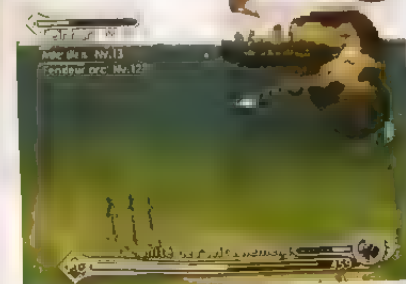
La demo vous propose deux quêtes. Pour les novices du genre ou ceux qui n'ont pas touché à Crusaders, nous ne saurions trop vous conseiller de choisir celle d'Ellen pour saisir les mécanismes du jeu. La mission de cette guerrière d'Ecclesia consistera à soutenir les forces de Gerald. Chaque phase de votre mission vous sera

indiquée, vous n'aurez donc qu'à suivre les instructions et, en mode Combat, faire le plus de dégâts possibles. Ellen dispose d'une panoplie de combos avec les trois boutons

d'attaque. Certains vous seront indiqués pendant l'écran de chargement. Si vous réussissez la mission d'Ellen, alors vous aurez une chance de venir à bout de celle de Lehnart de la Legion noire. Dans celle-ci, vous serez livré à vous-même et devrez prendre toutes les décisions tactiques. Votre objectif sera d'escorter des unités de ravitaillement plutôt désordonnées. Aussi, voici un petit indice pour augmenter vos chances de succès : viser pour mieux régner.

### CHALLENGE

Devant le niveau de difficulté élevée de la partie avec Lehnart, votre défi sera de finir sa quête en amenant à bon port les quatre unités de ravitaillement et en conservant toutes les vôtres.



## Kingdom Under Fire : Heroes



## Concours

Dans chaque numéro nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer rien de plus simple. Il suffira de montrer que vous êtes les ou les meilleurs sur la demo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans la nuit totale de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Official Xbox/X Games  
101709 rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
ou par mail  
xboxmag.concours@futurenet.fr

C'est sur le terrain de foot que se déroulera le concours du mois. Faites un match avec l'équipe de votre choix et prenez une photo classe. Vous pouvez bien entendu utiliser la fonction Pause du ralenti du jeu. Envoyez-nous le cliché avant le 9 décembre 2005.



### Burnout Revenge

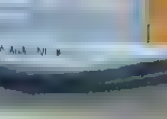
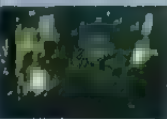
Beaucoup de participants sur ce concours Burnout Revenge. Les différences de temps se comptaient en centièmes de seconde. À ce jeu, c'est Damien Elisabeth qui s'en sort le mieux. Son temps de 1:27.76 lui permet de gagner un lot parmi une sélection de goodies.





## Les vidéos

Regardez bien les vidéos que nous vous proposons ci-dessous. Attention, de futurs hits s'y cachent. Sauriez-vous les reconnaître ?



## Battlefield 2 : Modern Combat

Dev : EA GAMES / Ed : EA GAMES  
Nbre joueurs : 1 / Live : Non

### CONTENU DE LA DÉMO

Reprenez toute l'essence de Battlefield 1942 l'année dans l'ère moderne. Profitez de la technologie la plus évoluée pour voir les unités de l'armée. Prenez l'initiative de plus de 100 engins et engins dans des décors très modernes et très variés. C'est aussi une campagne. Sous l'égide d'un personnage d'origine de simple trouble au grade de général. Sur le terrain, ce sera vous qui dirigerez l'action sans concession à l'ennemi à plusieurs.



### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Regardez tranquillement la vidéo du mode Multijoueur ou celle du système d'assaut. Mais si le sang du soldat coule dans vos veines, vous prendrez part à la mission d'assaut. Votre objectif consistera à prendre d'assaut une base ennemie à l'ennemi. Profitez de votre fusil et secouez toute la zone. Profitez de votre fusil et secouez toute la zone. Profitez de votre fusil et secouez toute la zone.

### CHALLENGE

Prenez que vous êtes le soldat parlant en passant la mission sans perdre aucun des hommes que vous contrôlez. Sur cette carte, il y a trois spots de snipe intéressants qui devront grandement vous faciliter la tâche.



- MOUVEMENTS
- CAMERA / CHANGER VUE
- CHOISIR UNITÉ
- SAUTER / SE LEVER
- ENTRER / SORTIR DE VÉHICULE
- SE BAISSER
- PRENDRE / POSER CA
- CHOIX ARME / OBJET
- TIRER / UTILISER OBJET
- CHOISIR UNITÉ
- LANCER GRENADE

## King Kong

Dev : Ubisoft / Ed : Ubisoft  
Nbre joueurs : 1 / Live : Non

### CONTENU DE LA DÉMO

Ayez l'occasion de vivre l'histoire de King Kong. Les anneaux de la couronne de la reine sont à votre portée. Les anneaux de la couronne de la reine sont à votre portée. Les anneaux de la couronne de la reine sont à votre portée. Les anneaux de la couronne de la reine sont à votre portée. Les anneaux de la couronne de la reine sont à votre portée.



### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Dans un premier temps, vous prendrez le contrôle de la couronne de la reine. Vous disposerez d'une arme à feu, mais les munitions sont limitées. Pour savoir si vous êtes en vie, appuyez sur le bouton B. Heureusement, vous ne serez pas tant dérangé. Vous pourrez ramasser des armes de fortune qui s'avèrent assez efficaces si vous êtes bien. Ensuite, dans la partie avec King, vous devrez protéger la reine d'Ann en combattant les Rex et des raptoirs.

### CHALLENGE

Pendant la phase avec King, essayez de vous faire souffler par le Rex. Trouvez à temps que les simples poutres et évitez. Avec King, débarrassez-vous du plus possible de dinosaures.



- DÉPLACER JACK / KONG
- CAMERA / ZOOM
- PAS DE FONCTION
- APPELER COMMANDÉ / FAUTER
- CHOPER / BALANCER
- SAUTER / ESQUIVER
- RECHARGER
- VISER
- TIRER / UTILISER
- PAS DE FONCTION
- PAS DE FONCTION

## Spartan : Total Warrior

Dev : Creative Assembly / Ed : Sega  
Nbre joueurs : 1 à 4 / Live : Non

### CONTENU DE LA DÉMO

Se on le proverbe, si tous les chemins mènent à Rome. A cet effet, dans Spartan, vous n'aurez pour ainsi dire qu'un seul chemin à suivre. Pourtant, vous devrez combattre encore et toujours pour percer les lignes ennemies, défendre vos alliés ou simplement le ver. Les défis d'arènes sanglantes. Heureusement, vous disposez de



voire glaive capable de trancher dans le vent des soldats romains et à travers les murs de vos forteresses. Vous devrez donc vous faire face à des ennemis qui ne se laissent pas facilement vaincre. Vous devrez donc vous faire face à des ennemis qui ne se laissent pas facilement vaincre.

### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Votre mission consistera à repousser l'attaque romaine en tuant tout d'abord le centurion sortant de la tour. Puis vous aurez à protéger le porteur d'une bombe jusqu'à l'adieu. Pour et à la fin, recommencez cette opération trois fois pour passer à la phase suivante. Vous devrez y survivre. Castor et Pollux et d'autres.



complettement le bataillon romain. Dans un second temps, vous devrez aussi prendre part au duel de l'ennemi avec l'ennemi. Vous devrez donc vous faire face à des ennemis qui ne se laissent pas facilement vaincre.

### CHALLENGE

La démo n'est que de cinq minutes et les défis consisteront à aller le plus loin possible en niveau de difficulté. Vous devrez donc vous faire face à des ennemis qui ne se laissent pas facilement vaincre.

- DÉPLACEMENTS
- PAS DE FONCTION
- ATTACQUE VERTICALE
- ATTACQUE HORIZONTALE
- ACTION / INTÉLIGENCE
- SAUTER
- PROTECTION BOULIER
- COUP SPÉCIAL
- ARRÊT
- PAS DE FONCTION

## FIFA 06

Dev : Electronic Arts / Ed : Electronic Arts  
Nbre joueurs : 1 à 4 / Live : Non

### CONTENU DE LA DÉMO

On ne présente plus le jeu de foot d'Electronic Arts, seul concurrent sérieux de PES. D'ailleurs, pour son édition 2006, il a subi une sorte d'évolution plutôt pro sur le terrain avec un jeu ayant gagné en profondeur. Du coup, les sensations de jeu sont bien meilleures et le toucher de balle s'est nettement amélioré. Cela dit, on retrouve toujours la grille

EA Sports, une superbe modélisation des joueurs, des animations hyperrealistes, des effets visuels, des ralentis, un habillage graphique impeccable et une ambiance sonore digne des rencontres (sauf les commentaires pathétiques).

### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Dans cette démo, vous pourrez partir capter à un match entre l'une des formations suivantes : Manchester United, Bayern de Munich, FC Barcelone ou PSG. Vous pouvez y aller en Solo ou inviter jusqu'à trois autres poteaux pour une rencontre en une mi-temps. FIFA 06 propose



pas mal de nouvelles possibilités d'action. Alors n'hésitez pas à jeter un coup d'œil sur la configuration manette qui vous les indiquera. Et pour les joueurs old school, il est possible, en sélectionnant Dribble digital, de déplacer le joueur avec la croix multidirectionnelle.

### CHALLENGE

Un vrai défi vous attend. Prenez le PSG et gagnez vos matchs avec une différence de trois buts.

- DÉPLACER JOUEUR
- GESTES TECHNIQUES
- STRATÉGIES
- PASSE / CHANGER JOUEUR
- TIR / TACLE PROPRE
- CENTRE / TACLE GLISSÉ
- BALLON EN PROFONDEUR
- ACCÉLÉRATION
- DÉCLANCHER COURSE
- ANNULER / FREINER
- ARRÊT BALLON



# XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.

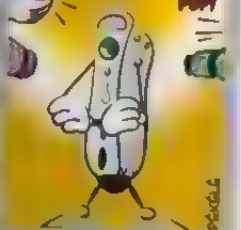
n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur [www.xbox-mag.net](http://www.xbox-mag.net)

Future France MOX Courrier  
101109 rue Jean Jaures  
92300 Levallois-Perret

[xboxmag@futurenet.fr](mailto:xboxmag@futurenet.fr)

LES MAGOTS DU MOX, par NICOLAS

JE N'AI MÊME PAS DROIT À UN PEU D'INTIMITÉ ! ET L'EFFET DE SURPRISE, VOUS EN FAITES QUOI ?



Bonjour à toute l'équipe, l'absence des confirmations sur les différentes nouveautés qui courent sur le MOX. Tous les jeux seront compatibles ? Seulement les jeux à succès ? Pourra-t-on jouer aux jeux Xbox Live de la Xbox avec la 360 ? J'ai également entendu que les premières Xbox 360 seraient livrées avec un simple lecteur DVD, tandis que les suivantes proposeraient un lecteur HD-DVD. Qu'en est-il ? Merci.

Xbox Mag : On les trouve quand même de temps en temps sur le MOX. Mais pour les nouveautés, il faut attendre les magazines. Pour les jeux à succès, c'est sûr. Pour les autres, c'est plus compliqué. Pour la compatibilité, c'est sûr. Pour les lecteurs, c'est sûr. Pour les autres, c'est plus compliqué.



Salut à toute l'équipe du MOX ! Votre mission, si vous l'acceptez, sera de répondre aux questions qui me turpinent. Si Pourquoi les développeurs rachignent-ils à la crier des House of the Dead-like ? Si Y aurait-il une suite à l'excellent Brute Force 2 ? Si Buffy pulvériserait Xbox 360, ce serait pas mal, non ? Si Peut-on espérer un Shenmue 3 ? UN XBOXEUR

Xbox Mag : Les « guedins » te saourent. Un mystère non résolu. On constate d'ailleurs que il y a bien plus de pistolets en vente sur le marché que de House of the Dead-like... Si Brute Force 2 n'est toujours pas au programme. Si Ce serait juste inouïable pour certains. Berreb, par exemple, sera trop occupé à prendre des notes sur la modélisation de Sarah Michelle Gellar. Ah, on est prêt ou on ne l'est pas ? Si On l'espère. Autant que toi et sans nos nombreuses pages quotidiennes à rédiger on écrit à Sega Japon tous les jours pour savoir si oui ou non, ce pauvre Ilya pourra venger son père dans Shenmue 3.

Salut à MOX, Je vous écris pour vous dire que le nouveau magazine intéressait, au moins, on a une idée précise des jeux. Avec le DVD, on est moins d'égale car on voit quels sont les styles des jeux. Sinon, la volonté savoir si on pouvait transférer la bande-son de la 360 sur un lecteur MP3 et de la Xbox à la 360.

GARRY G.

Xbox Mag : Cher Garry, nous sommes ravis que la formule soit à la hauteur de tes attentes, on ne voudrait pas te décevoir. Et en effet, grâce aux démos, tu peux te faire un premier avis et constater que Rainbow Six n'est pas une simulation de foot et que les programmeurs de Midtown Madness 3 ne sont pas venus à Paris, vu la modélisation du Bd Saint-Michel. Par contre, tu risques d'être déçu puisqu'il est impossible de transférer la moindre fichier Xbox vers la 360. Oublie donc les téléchargements Live, les mailloles de DOAX et la moindre musique. Quant à la compatibilité 360/MP3, pas de problème.



Salut à tous, Sur le numéro 44, il n'y avait pas assez de codes sur San Andreas. Autrement, la mag est super, le contenu et les notes m'ont poussé à acheter tous mes jeux Xbox.

Xbox Mag : Salut à toi ! Même si nous sommes peu nombreux à le dire, ta lettre a été lue et a été prise en compte. Un grand merci à toi pour ton soutien à la rédaction.

du MOX. En effet, nous avons appris il y a peu que notre nouveau maquettiste, bientôt ancien vu ses goûts, avait déjà terminé le dernier GTA plus de cinq fois. Son excuse ? Il n'a rien trouvé de mieux à faire quand il s'ennuyait. Une thérapie de maquettiste, encore... Bref, on va bientôt se cotiser pour lui offrir une vie. On en profite pour le remercier pour tous ces compliments qui nous vont droit au cœur ! Il culpabilise déjà moins pour sa doublette de Splinter Cell 19/20, quant à Fred et son célèbre Turok Evolution... non en fait, on le laissera seul sur ce coup. Pour les codes, notre cousin de C.J. vient de quitter nos locaux afin de trouver de nouvelles astuces. On lui souhaite bien du courage.



HIPOPOTAME L'ÉLÉPHANT

Salut, Entre Ubisoft et Electronic Arts, lequel préférez-vous ? Moi, je soutiens Ubisoft qui fait des efforts pour sortir des jeux originaux, contrairement à Electronic Arts qui produit les mêmes (Madden NFL, NHL, Burnout, etc.) en rajoutant quelques nouveautés qui ne changent presque rien. En voyant le 19 de Burnout Revenge, j'étais dégoûté que For Cry n'obtienne qu'un 18. Sinon, bravo pour le magazine, continuez les gars. PSYCHOZ

## Le coin des photos

Nos félicitations à Yoan qui, avec deux bouts de plastique et beaucoup de patience, trouve le moyen de rendre cette bonne vieille Xbox, devenue plus encombrante qu'au départ ! Quand on aime, on ne compte pas.



Yoan



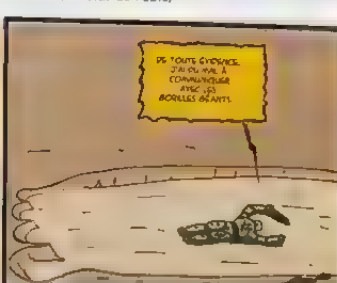
Matthieu



Xbox Mag : Salut l'homme qui se posait trop de questions ! Pour être honnête, on aime les deux ! On soutient Ubisoft pour sa soirée annuelle où l'on se reunit autour d'une table, ou d'un bar selon les goûts, pour discuter du bon vieux temps. Et on soutient Electronic Arts qui nous permet de nourrir Sam avec les sorties de la gamme EA Sports. Quant au problème de notation entre For Cry et Burnout Revenge, on a préféré trancher, les véhicules de For Cry étant plus difficiles à conduire.

UN FAIBLE POUR FAIBLE ? Enfin, j'arrive à vous trouver ! Il faut dire que j'ai ramé un moment... Concrètement, qu'y a-t-il de différent dans Fable The Lost Chapters ? Sinon, j'espère que vous allez faire le MOX 360, bien que certains, je pense, n'ont plus de vie. UN FABLE ADDICT

Xbox Mag : Enfin, te voilà ! Il faut dire qu'on t'a attendu... Concrètement, pour reprendre les termes de Simon Carter (l'auteur de Fable)



Tous les mois, répondez sur [www.xbox-mag.net](http://www.xbox-mag.net), au sondage que nous vous proposons.

Quel est pour vous le jeu de l'année sur Xbox ?

Far Cry Instincts	25,8 %
Forza Motorsport	22,5 %
La Fureur de l'Étranger	13,9 %
Jade Empire	10,9 %
Conker Live & Reloaded	9,4 %
Burnout Revenge	7,9 %
Splinter Cell - Chaos Theory	7,3 %
Dead or Alive Ultimate	2,4 %



Pour participer, rendez-vous sur notre site partenaire [www.xbox-mag.net](http://www.xbox-mag.net) et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 20 novembre 2003 pour répondre au prochain sondage : « Quel est pour vous le meilleur Doom-like sur Xbox ? »

## Brèves

À votre avis, comment Fab fait pour se coller la main ? C'est une méthode utilisée par les femmes d'une vie le tribunal, qui consiste à attacher un élastique à la racine et un deuxième aux pointes fourchues. Le résultat est... déstabilisant.

Le test de Fab : Heros n'a pas de notes, oublia de votre part ou acte volontaire ? Bon, cela restera entre toi et nous, mais la réponse est dans le test ! Ça y est, tu nous as vexé Fred.

À quand les notes de bas de page sérieuses ? On aura pu imaginer un MOX enfin sérieux avec la migration de Stéphan et Fred sur 360 Heas. Brandon et Fab sont bien décidés à se venger... À suivre.

The Lost Chapters est la version définitive du jeu. Tu n'as pas la notre interview dans le n° 46 ? Chacun y trouvera son bonheur ! Ainsi, Stéphan a déjà prévu de tester les dernières tavernes en espérant y trouver cette fois des boissons énergisantes. Brandon a enfilé sa plus belle robe pour être embauché au bord de Darkwood et chanter Like a Virgin sur les tables. Quant à Fab, il a préféré opter pour le costume de poulet... version duck. Te voilà donc rassuré, The Lost Chapters n'a rien du simple add-on ! En ce qui concerne la vie avec les deux mags, Berreb te remercie de penser à lui.



Le courrier adresse à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leur responsabilité.







Play More

Sur Le DVD

Play Live

Tests Live / Actus Live / Téléchargements



Vous pouvez slalomer, ou dévier le trafic sur vos concurrents !

## Burnout : Revenge

Une fois dans votre vie, gagnez des points pour mauvaise conduite !

Texte : Thomas

Dev : Criterion Ed : Electronic Arts  
Genre : Course Live : 6 joueurs max

Writable défilé d'adrénaline en Solo, *Burnout : Revenge* vous propose aussi de prendre part à des courses en ligne où il vous faudra rouler à tombeau ouvert évidemment, mais c'est la particularité du titre pour les autres, si possible ! À vous d'écarter l'épave de vos adversaires à coups de pare-chocs, de poussettes vicieuses ou en leur balayant une partie du trafic dans les roues. Que ce soit en course (simple ou championnats), seul ou par équipes, ou encore dans le monstrueux mode *Crash* et ses variantes, le but est toujours de faire le plus de dégâts possibles tout en finissant en tête. Facile à dire, plus difficile à faire, surtout vu le niveau parfois élevé des parties en ligne. Même si vos concurrents sont classés en fonction de leur coup de volant, trouver des sensations bien équilibrées n'est pas toujours évident, et l'on se retrouve souvent en compagnie de brutes du chrono, de pilotes aux nerfs d'acier qui creusent d'énormes écarts dès le début de la course et ne vous laissent aucune chance. C'est un peu frustrant, d'autant que le côté ultraboum du jeu disparaît un peu dans ce genre de courses, les autres joueurs d'alignant rarement vous attendre. Bref, au début, il arrive souvent que l'on perde la course seconde ; c'est énervant. On pesterait de même contre le fait de devoir débloquent les voitures et prises en Solo (ou en ligne, mais ça prend plus de temps avant de pouvoir s'amuser correctement sur le Live. Comme dans *Project Gotham Racing 2*, ce système empêche les nouveaux joueurs de s'amuser immédiatement avec les « anciens », qui ont déjà les missiles à roulettes des dernières niveaux. Bonjour l'hospitalité, surtout qu'il arrive fréquemment que l'on se fasse punir sans simplement jeter des sessions lorsque l'on ne dispose pas du niveau requis par l'hébergement... À côté de ça, les modes sont nombreux, les temps de chargement convenables et le lag discret, voire absent. De relativement bonnes conditions de jeu donc. En somme, votre façon d'apprécier ce *Burnout* dépendra surtout de vos relations et de votre patience, l'impérative pouvant s'avérer terriblement amusante dès le départ ou au contraire maître de nombreuses heures à devenir intéressante. Ce léger manque d'équilibre nuit quelque peu au jeu et l'empêche d'être aussi ultime sur le Live qu'en Solo. Malgré cela, question gros défilé en ligne, on ne fait pas mieux sur Xbox en ce moment.

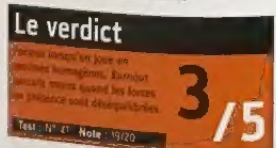
**FRETA !**  
Pour ceux qui en ont marre de cavalier les uns après les autres, mais dont l'ennemi de la hâte est toujours vivace, le mode *Crash* est toujours jouable à plusieurs. Les carambolages hallucinants et violents font sensation et permettent de se débarrasser des déviantes, ce mode aura du mal à captiver les joueurs à moyen terme. Par contre, dans le genre mini-jeu permettant de se débarrasser des déviantes, ce mode aura du mal à captiver les joueurs à moyen terme. Par contre, dans le genre mini-jeu permettant de se débarrasser des déviantes, ce mode aura du mal à captiver les joueurs à moyen terme.



Une partie du trafic est votre amie, mais attention à l'autre !



N'hésitez pas à faire mordre le bitume à ceux qui vous ont offensés.



Test : N° 46 Note : 10/20

3/5

Xprimez-vous

Compétitions / Sites Internet

Rayons X

XBOX

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

## Conflict : Global Storm

C'est dans le besoin qu'on reconnaît ses amis...

Texte : Julien

Dev : Pivotal Games Ed : Eidos  
Genre : Action Live : 4 joueurs max

Sur le Live, on trouve deux familles de joueurs. Ceux qui traquent le gibier ultime, à savoir d'autres joueurs humains, et ceux qui vivent avant tout pour la coopération, la coalition des hommes contre la machine. Si vous faites partie de la première catégorie, passez votre chemin. *Global Storm* ne propose aucun mode permettant de s'affronter entre joueurs. Pas de drapeau, ni de deathmatch, rien ! Par contre, il permet de



Shoot ! En l'absence de filtre de langue, préparez votre Harapp's.



**SPECIALISTE**  
Mieux vaut être polyvalent, puisque dans une équipe de quatre, il n'y a pas de place pour deux snipers. Si votre fonction préférée est prise, rabattez-vous sur un autre rôle. Cette limite permet de garder l'équilibre de l'équipe et de mettre en place des tactiques payantes : le couple sniper/armes lourdes est idéal pour dégager le terrain avant d'y envoyer un éclaircie.

jouer l'intégralité de la campagne Solo en coopération avec trois autres joueurs. Une aubaine pour tous ceux qui auraient trouvé la difficulté du titre trop élevée. Après avoir réparti les spécialités (éclaireur, sniper, armes lourdes et explosifs), la chasse aux terroristes peut commencer. L'architecture des niveaux se prête bien à l'exploration en parallèle, et les multiples chemins permettent de progresser sans que le groupe ne forme une cible trop facile. D'ailleurs, en cas de blessure grave, vos équipiers vous soigneront dans un bel élan de solidarité. Les objectifs demandent aussi une coopération bien rodée, où chacun tirera parti de sa spécialité (poser du C4 sous la couverture du sniper). Quand la communication est bonne et les actions efficaces, ça devient un vrai plaisir. Bref, le complément idéal du mode Solo, mais l'absence d'autres modes de jeu et les options limitées de l'Optimatch risquent de lasser sur le long terme.

### Le verdict

Confidentiel, le déploiement de *Conflict* sur le Live manque d'urgence. Cela l'empêche de commencer l'équipe.

Test : N° 46 Note : 10/20

3/5

## Rainbow Six : Lockdown

Une dose de RPG, et le combat se fait rosse sur le Live.

Texte : Sam

Dev : Ubisoft Ed : Ubisoft  
Genre : Action/stratégie Live : 16 joueurs max

La campagne Solo ayant laissé un arrière-goût amer aux habitués de *Rainbow*, c'est tout naturellement vers le Mult, et particulièrement le Live, que ce *Lockdown* doit chercher son salut. Il introduit un nouveau mode appelé PEC (pour Persistent Elite Création). Ce mode permet de créer un combattant d'élite issu d'une des quatre classes disponibles. Le commando utilise des armes lourdes et possède la meilleure résistance. Ce qui lui permet d'infliger de lourds dégâts, mais aussi de protéger ses équipiers. L'agent spécial fait plutôt dans la discrétion et ses armes sont la vitesse et la précision. Le médecin a pour vocation première de soigner ses coéquipiers. Mais grâce à ses compétences scientifiques, il peut immobiliser ou tuer ses ennemis avec des gaz neurotoxiques. Enfin, l'ingénieur est la force de soutien offensive. Il ouvre des passages bloqués et excelle dans l'art du piratage et de la pose de pièges. Au fil des combats, le personnage crée selon les affinités gagne des points PEC, utilisables pour renforcer ses caractéristiques de base, mais aussi pour acquérir de nouvelles compétences. Ce qui rend

le mode Xbox Live encore plus prenant, le joueur ayant envie de se perfectionner. Surtout que techniquement, à part de très rares téléportations d'adversaires, aucun problème de déconnexion n'est à déplorer. De quoi entretenir la flamme des passionnés.



S'il est bien boosté, le type du fond peut gagner ce duel.

### Le verdict

Malgré le petit inconvénient provoqué par l'arrivée du Mode PEC, *Lockdown* reste une bonne surprise. C'est un jeu de stratégie et de tactique qui se joue sur le Live.

Test : N° 46 Note : 10/20

4/5

## LES SITES PARTENAIRES

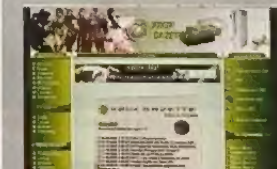
Ils sont jeunes et motivés, ils ne vivent que pour la Xbox (ou presque), ils vous attendent à ces différentes adresses :

<http://www.xboxplay.net>

Le site semble bien remis de ses déboires techniques. Par contre, il accuse un retard monstrueux sur pas mal de rubriques. Heureusement qu'il y a l'actu. Allez, un petit effort de mise à jour !

<http://www.xboxgamelife.com>

Un site toujours prolifique en matière de dossiers très complets sur la Xbox 360. Avec le flot d'infos données, il pourrait bien faire de l'ombre à Microsoft en ouvrant une rubrique Hot Line Xbox 360.



<http://www.xboxplatinum.com/>

Appelez Mulder et Scully ! Nous voici face à un cas d'abduction de site. Pour l'instant, Xbox-platinum ne rime plus qu'avec forum. Espérons qu'il nous revienne tout beau dans une version améliorée.



<http://www.xboxatomic.com/>

Pas de fioritures sur ce site, juste de l'efficacité dans l'information. Pour qu'il soit sans reproche, il ne manque plus qu'une mise à jour de la rubrique planning plus régulière.

<http://www.xboxdiscovery.com/>

Nos Paco Rabanne du Live gèrent leur site comme un RPG. Poster sur les forums, écrire des commentaires et des minitests font gagner des points d'expérience utilisables pour participer à des concours.



Sur le DVD

Play Live

Tests Live / Actus Live / Téléchargements

**+1000 SOLUTIONS  
PAR FAX/COURRIER!**

# 36 17 TIPS



Les Ghost redéployent en ligne leur formation dispersée.

Tente : Sam

<input checked="" type="checkbox"/> Low Risk Storm	<input checked="" type="checkbox"/> Ed. Ubisoft
<input checked="" type="checkbox"/> Great Action/Strategy	<input checked="" type="checkbox"/> Love it more than

En apparence, *Sauvages* semble revivre plutôt du supplément de luxe pour *Ghost Recon 2*, il s'en passe.

Le moteur graphique en plus pépère ne propose que onze missions inédites, « Un peu ! » dit-on certes. Les indéchiffrables chapiteaux, quant à eux, se plaignent du simple ajout de deux « malheureux » modes Multijoueur. Cela dit, après avoir visité la campagne Solo et fait un petit tour sur le Live, les développeurs changera quelque peu. En effet, en variant fonds de commerce de la série, le Multi reste toujours aussi prenant et les deux nouveaux modes s'y intègrent parfaitement. Dase = Chasse à l'hélico », s'efforçait d'insister à descendre les plus possibles d'hélicoptères avant d'y passer sa soirée. C'est éternel, bénéficiant d'un blindage renforcé, ils se font livrer jusqu'au barabois et au tir loquax d'une tour. Et comme la première arme est livrée aux trois premiers de mission maximum, le mode est vraiment très vite en chasse à la mission. Dommage, par contre qu'il ne soit disponible qu'en Coop et jusqu'à quatre joueurs seulement. « Attaque blindée » met en opposition deux équipes pouvant accueillir jusqu'à huit membres.

phacune, où la mission est de détruire les tiges charrs ennemis. Aucune arme de guerre ne pouvant infliger de dégâts à des véhicules blindés, il faudra se désigner au pointeur laser. Cette action nécessite un certain temps qui peut être réduit si plusieurs équipiers pointent le même engin. Mais en agissant de la sorte, ils laissent leurs propres véhicules quasiment sans défense. La clé de la victoire résidera donc dans la capacité qu'aura chaque camp à équilibrer leurs forces d'attaque et de défense. Ce mode met en avant l'esprit d'équipe et l'insinuat véritablement dans le registre des Ghost Recon. Est-il nécessaire que je faille son succès. À chaque connexion sur le Xbox Live, on trouve au moins deux ou trois parties ouvertes n'ont jamais posé de difficulté, même en plein milieu de la semaine. En Deathmatch non plus, d'ailleurs. Sinon, pour les autres modes habituels, il ne faudra à aucun attendre très longtemps. Dans le jeu lui-même, aucun flag flagrant n'est à déclarer; même à plus de seize, vous observez bien sûr d'une bonne connexion des divers participants. Par contre, la navigation à travers les menus reste encore un peu lourde, la faute en revenant paradoxalement à la customisation à l'outance des parties. Mais heureusement, cela n'estache en rien l'excellente expérience de jeu de ce Ghost Recon 2. **Summary** **Score**



↑ Choisissez l'uniforme de vos soldats en fonction de la carte.

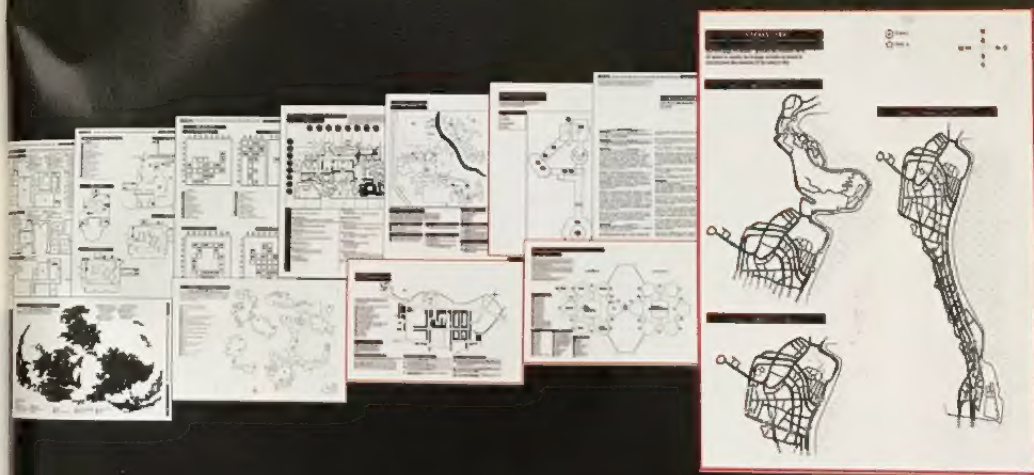


⬆ Laisser au moins un défenseur près de vos véhicules blindés.

## Le verdict

4

4/5



## COMMENT CA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissiez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

**0892688477**

Alors, contactez-nous au TÉLÉPHONE (800-777-7755)

1 0000 70 232

☎ 0301 701 501

## 3615 TIPS

Astuces/solutions par MINITECH

*Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.*





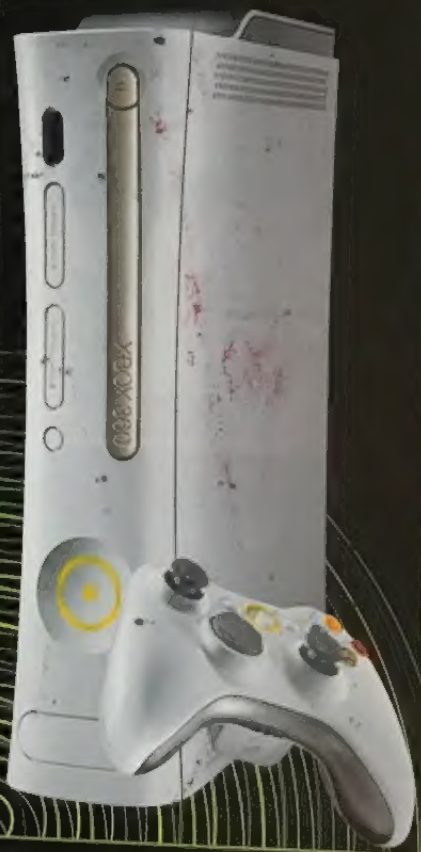
# Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox

En vente  
début  
décembre  
2005

L'événement

## ELLE ARRIVE !!!

Le 2 décembre,  
la Xbox 360 débarque chez vous !



Les démos jouables (contenu susceptible de changer)



**Darkwatch (Xbox Live)**  
Face aux vampires du Far West,  
une croix et un colt ne seront pas de trop.



**Need For Speed : Most Wanted**  
La série retrouve ses fondamentaux  
tout en conservant le tuning.



**Total Overdose**  
Caramba ! On a trouvé un jeu de gunfight  
plus épique que Max Payne !



**Serious Sam 2**  
Pas bien finaud mais particulièrement  
défoulant, ce petit FPS.



**Ghost Recon 2 : Summit Strike**  
Une petite virée en Corée du Nord pour  
votre équipe de choc.



**Full Spectrum Warrior : Ten Hammers**  
Les Boys remplissent pour quelques  
missions de plus.



## Les vidéos

**XBOX**  
Black, Tony Hawk's  
American Wastland,  
Sniper Elite,  
Star Wars : Battlefront II,  
Panzer Elite Action.

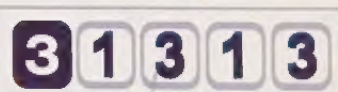
**XBOX 360**  
Frame City Killer,  
Call of Duty 2,  
Chrome Hounds,  
Gun, Kameo.

# astuces®

35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS  
POUR 6500 JEUX VIDÉO !

# grâce à astuces®, plus jamais bloqué!

EXCLUSIF!



Sms non surtaxé

Comment ça marche ?

Envoyez par sms XBOX au 31313  
Vous recevrez immédiatement un sms  
vous permettant d'accéder d'un clic à  
notre service Gallery>>astuces Jeux.  
Toutes nos astuces, solutions, guides et news  
accessibles sur votre mobile 24h/24 et 7j/7  
où que vous soyez, faciles à trouver et  
consulter grâce au wap !  
31313 : prix d'un sms (sans surtaxe)

## Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

### 3615 astuces

Tout astuces® par minitel  
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en  
vous connectant sur le 3615 ASTUCES à  
partir d'un minitel ou émulateur de minitel  
sur PC. 24h/24 7j/7.

### 3617 astfax

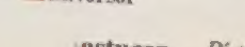
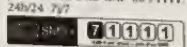
Plans par fax ou courrier  
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX,  
choisissez parmi nos centaines de plans  
exclusifs ensemble ci-contre. Otage, plan  
des niveaux, vous le recevrez immédiate-  
ment par fax ou quelques jours plus tard  
par courrier. 24h/24 7j/7.

### SMS+ 71111

35000 astuces par sms  
Envoyez TPL+Console+1 lettres du  
nom du jeu au 71111, vous accé-  
derez instantanément à toutes nos  
astuces ! Exemple : pour les astuces  
de Ninja Gaiden sur Xbox, envoyez  
par SMS "TPL XB GAI" au 71111.  
24h/24 7j/7

### 0892 705 111

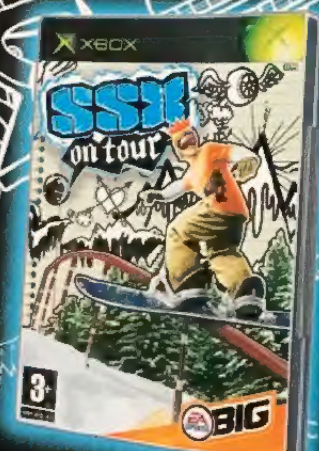
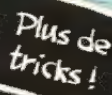
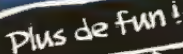
Tout astuces® par téléphone  
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en  
appelant le 0892 705 111 à partir de n'im-  
porte quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7  
0900 70 200  
0901 701 501



0892 : 0,34 €/min 3615 : 0,31 €/min 3617 : 0,80 €/min 71111 : 0,30 €/sms sans surtaxe 0900 : 0,45 €/min 0901 : 0,45 €/min

N'oubliez pas : Si vous n'en pouvez déjà plus d'attendre la 360, le numéro spécial 360  
est déjà en boutique pour vous aider à patienter jusqu'au 2 décembre.

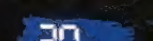
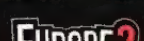
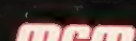
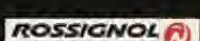




Inscris toi sur [www.ssxcrew.com](http://www.ssxcrew.com) et rejoins l'équipe des riders de SSX On Tour



Aver



Disponibile le 20.10.05

[www.pegi.info](http://www.pegi.info) © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS, EA SPORTS BIG et le logo EA SPORTS BIG sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA SPORTS® et EA SPORTS BIG sont des marques de EA GAMES. EA GAMES, XBOX et XBOX 360 sont des marques de EA GAMES.